LA REVUE DE TOUS LES JEUX MICRO ET VIDEO

GAME MAG

17 F

M 4667 - 11 - 17,00 F
3794667017002 00110

OCTOBRE 1988
N° 11

1er anniversaire GEANT !

CONCOURS
Une Chaîne laser, un magnétoscope, un Amiga

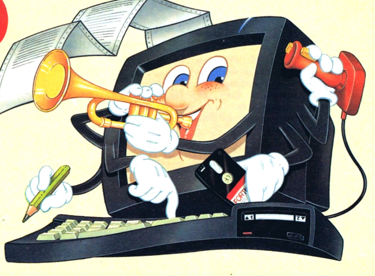
JEUX :
Night Raider,
Target Renegade,
Mata Hari...
P : 8, 22, 26, 28, 30

Thou art in the Gu
of Adventurers.
Add member
Remove member
Create a member
Save party
Quit game
Enter the city
Disk options
Load saved game
The Guild

CHARACTER	AC	HIT	PTS	SPL
1 BRIAN THE FIST	2	40	40	0
2 DUDU	10	25	25	17
3 MARKUS	4	32	32	0
4 OMAR	9	26	26	19

LE RETOUR DES BARBARES

RESCUES:
Bard's Tale,
Skrull,
Sundog...
P : 12, 18, 20



MENU

MICRO HOROSCOPE



BELIER
21 mars/20 avril

Ce mois-ci, il ne faudrait pas abuser de *Night Raider*. Sinon, vous risquez de passer des nuits blanches. Avec Mars dans votre signe, vous allez pouvoir vous lancer à fond dans les jeux d'arcade.



TAUREAU
21 avril/20 mai

Pluton n'est décidément pas votre ami. Heureusement que Vénus va venir vous aider. C'est bon, ça, pour *Mata Hari*. Méfiez-vous tout de même, il y a des Amstrad qui n'aiment pas ça.



GÉMEAUX
21 mai/21 juin

Houla, Jupiter en dissonance avec Venus n'est pas pour faciliter les sous. Alors, ne dépensez pas trop d'argent dans les jeux et réservez-vous pour Noël. Par contre, vous pourriez investir dans les machines et allez voir du côté d'Atari... Vous avez tout intérêt à vous entraîner avec *Money Bags*.



CANCER
22 juin/22 juil.

Heureusement que Pluton est là, sinon vous vous laisseriez aller à jouer à n'importe quoi. Alors, que diable, un peu de tonus. Il faut se défouler avec *Arkanoïd II*. La version ST est fantastique. Si vous n'avez pas d'Atari, *Fire and Forget* devrait vous satisfaire.



LION
23 juil./23 août

Tout se passe avant le 5. Mais les planètes en bonne position dans votre signe vous permettent de renouer avec des amours ancillaires. Pourquoi pas un petit coup de *Donjon Master* justement ? Après le 5, vous profiterez de votre science et de votre patience pour couler tranquillement des jours heureux en compagnie de Librasalus.

Game Mag est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé. Directeur de la publication : Jean Kaminsky. **Rédactrice en chef** : Mireille Massonnet. **Rédacteur en chef adjoint** : Yves Huitric. **Secrétaire de rédaction** : Gaëlle Pillot. **Comité de rédaction**: Captain, Laurent Charbonnel, Martial Le Guen, Stumpik, J-M.S, Cyrion. **Directeur de la fabrication** : Jean-Jacques Galmiche. **Maquette** : Christine Callaux, Thierry Martinez. **Montage** : Jean-Baptiste Balleriaud, Michel Lhopitault. **Photocomposition**: LPI. **Impression** : La Haye-Mureaux.
ADMINISTRATION.
Diffusion: Bertrand Desroches. **Abonnements** : Martine Lapierre au (1) 43 98 01 71. **Comptabilité** : Marie-Françoise Sauval-Laplace.
REGIE PUBLICITAIRE : Neo Media, 5-7, rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé, (1) 43 98 22 22. **Publicité. Chef de publicité** : Thierry Cagnion. **Assistante de publicité** : Mick Deret. **Commission paritaire** n° 69 595. **Dépôt légal** : 4e trimestre 1988.



VIERGE
24 août/23 sept.

Attention, la Lune noire rejoint Venus en milieu de mois. Ce ne sera pas le moment de vous laisser emporter par votre passion pour *Vixen*. Bien au contraire, des orages peuvent éclater, alors réfugiez-vous dans la caverne des *Flintstones*. Ils sont très acceuillants ces gens-là !



BALANCE
24 sept/23 oct

Mercure est présent pendant tout le mois d'octobre. Autour du 21, vous pourriez arriver à vos fins en ce qui concerne *Bard's Tale II*. Même si votre Amiga n'en peut plus, demandez lui un effort.



SCORPION
24 oct/22 nov

Le Soleil atteindra un aspect important à Neptune vers le 31. Vos rêves et votre intuition seront au zénith. Suivez donc votre inspiration et procurez-vous sans plus tarder *The Three Stooges*. A vous quatre, vous arriverez à délivrer la veuve, et surtout l'orpheline !



SAGITTAIRE
23 nov/21 déc

Quoi ? Saturne vous quitte pour trentre ans ? Pourtant, vous aviez bien envie d'aller faire un petit tour dans l'espace. C'est donc le moment ou jamais de vous attaquer à *Virus*. Avec lui, vous êtes sûr de décoller pour un bon moment.



CAPRICORNE
22 déc/19 janv

Vous faites toujours cavalier seul avec Neptune. Qu'à cela ne tienne ! Prenez quelques risques, par exemple en achetant *Game* d'octobre. Si vous voulez du danger et de l'action, comme vous devez le ressentir ce mois-ci, confrontez vos talents et votre énergie avec *Street Fighter*. Lee et Gen devraient rapidement vous calmer.



Dans le courant du mois de septembre de nombreuses revues de micro-informatique ont changé leur formule de parution profitant de l'été. Notre confrère *Tilt* a sorti son *Tilt bis, Arcade* est, lui, devenu hebdomadaire. *Game* n'est pas en reste non plus.

Votre magazine a changé de formule le mois dernier , large place réservée aux rescues mais surtout au SUPER rescues (huit pages) qu'aucun autre magazine n'est en mesure de vous offrir actuellement. Vous vous en étiez aperçu et votre abondant courrier reçu ce mois-ci prouve que vous étiez demandeur.
Ce mois-ci votre magazine a changé de format . Il serait difficile de ne pas s'en apercevoir. Ce n'est que la suite logique de l'importance donnée aux rescues. Rassurez-vous, la surface de *Game* n'a pas diminué, les pages ayant doublé de volume.

De nouvelles rubriques ...

Game Mag est votre revue mais doit le devenir bien plus encore. Vous faites déjà le courrier, le hit-parade, les petites annonces, le forum et les rescues. Votre collaboration ne doit pas s'arrêter là. En effet, vous allez aussi donner vos appréciations sur les nouveautés. Chaque mois, nous publierons la liste des jeux que nous allons tester le mois suivant. Ceux d'entre-vous qui serait en possession de ces jeux pourront se dépêcher de nous envoyer leur appréciation que nous publierons (voir coupon- réponse TEST ci-contre).
D'ailleurs, nous ouvrons deux nouvelles rubriques qui seront encore de votre cru.
La première concerne toutes vos créations, qu'elles soient graphique, musicale ou de programmation. Nous éditerons une disquette de vos oeuvres et passeront les plus belles des photos d'écran. La seconde s'appellera Hight Score. Envoyez-nous des photos d'écran comme preuve de vos exploits et nous publierons la liste des meilleurs qui seront récompensés. Un classement à battre bien entendu.

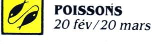
Game, la revue de tous les concours

Game Mag devient de plus en plus la revue de tous les concours. Aujourd'hui, nous vous offrons un magnétoscope, une mini chaîne laser, un Amiga et de nombreux autres cadeaux. D'ailleurs, à l'occasion du deuxième Festival de la Micro, nous recevrons vos créations récompensées par la mini chaîne laser. A partir de novembre, une surprise vous attend : vous retrouverez Game sur Minitel ...



VERSEAU
20 janv/19 fév

Ne vous laissez pas abattre. Saturne et Uranus ayant beau jouer avec vous comme au ping-pong, enfermez-vous avec votre Archimèdes et laissez courir. *Zarch* vous réserve quelques surprises.



POISSONS
20 fév/20 mars

Mars s'opposant à Vénus, gare aux déconvenues sentimentales. Si vous n'avez pas encore compris le fonctionnement de l'executive joystick, c'est le moment de vous y mettre. De plus, vous pourriez rencontrer l'âme sœur en jouant à *Barbarian*.

Liste non exhaustive des logiciels testés le mois prochain: Starglider II, Arkanoïd II (ST), 944 turbo cup, Action Service, Star Command, Barbarian II, Ultima V, Daley Thomson's Olympic Challenge, Opération Wolf, Dossier Kha....



GAME MAG — AVIS — n° 11

LOGICIELS	GR	AN	RA	MU	BR	SC	IN

Donnez une note sur 20 dans chacune des catégories

Nom: .... Age:..........
Rue: .... Micro: ......
Ville: .... CP: ....

GR: graphisme, AN: animation, RA: rapidité,
MU: musique, BR: bruitage, SC: scénario, IN: intérêt.

Coupon à retourner à Game TEST, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, St Mandé 94160

LE FESTIVAL MICRO

Le succès rencontré l'an dernier au Festival de la Micro — plus de 25 000 visiteurs — a incité les organisateurs de ce salon a réitéré leur exploit les 14, 15 et 16 octobre à l'espace Champerret. Game, co-organisateur, a largement partie prenante dans l'animation de ce salon et, à cette occasion, organise des concours et des jeux.



Le deuxième Festival de la Micro n'attend plus que vous. Essentiellement consacré à l'informatique ludique, de nombreux éditeurs de jeux avaient déjà réservé leur stand longtemps à l'avance. Unique occasion d'entrer directement en contact avec leurs utilisateurs privilégiés et chéris, le Festival regroupe les grands noms des éditeurs que vous connaissez bien : **Epyx, Ubi Soft, Loriciels, Electronic Arts, FIL, Titus, Infogrames, Ere Informatique, Cobra Soft, Activision, Elite, Firebird, Rainbird, Cedic Nathan, Microïds, et bien d'autres encore.**

Mais ces jeux ne marcheraient pas s'il n'existait les machines. Et Dieu créa Atari ... Toute la gamme ST et la nouvelle console de jeux 8 bits seront sur l'immense stand d'Atari.

A vous de jouer

A cette occasion, vous pourrez découvrir en avant-première les jeux dont vous aviez seulement entendu parler tels que : *Iron Lord*, *Skateball* et *Final Command* (Ubi Soft), *Powerdrome* (Electronic Arts), 944 Turbo Cup (Loriciels), Action Service (Cobra Soft). Ubi Soft organisera avec notre confrère *Jeux et Stratégies* un concours basé sur *B.A.T.*.

Ce sera également le moment idéal pour tous les jeunes - et les moins jeunes (la micro ça conserve) - d'essayer les machines auxquelles ils n'ont pas accès chez eux. En effet, la gamme de présentation devrait être à ce point étendue, qu'elle permettra à tous de comparer, de tester, et pourquoi pas, d'acheter, la machine rêvée et les softs les accompagnant.

A ce propos, il est utile de rappeler que non seulement les éditeurs de jeux rentreront directement en contact avec le public mais trouveront là la possibilité évidente de connaître les nouveaux produits du voisin. Intéressant pour eux, mais aussi pour vous qui, grâce à cette émulation, devriez en retirer tout le bénéfice !

Participeront également à cette manifestation les constructeurs, revendeurs et distributeurs. C'est ainsi que les réalisations graphiques, musicales, bref, artistiques, tourneront sur tous les types de machine avec, tenez-vous bien, les accessoires et les périphériques optimisant les configurations.

JO micro for ever

Mais que serait le Festival de la Micro sans son animation ? C'est vrai ça, il ne suffit pas de venir à deux, trois, ou carrément en bandes pour s'amuser. Encore faut-il trouver des **surprises** et une ambiance valant la peine de se déplacer. C'est pourquoi, à l'occasion du premier anniversaire de *Game* (tant d'expérience en si peu de temps), nous organisons un concours avec la société **Epyx** sur le jeu *The Games, Winter Edition*. Vous l'aurez compris, les JO ne sont pas loin. Pas d'affolement ! Tous les détails vous sont fournis dans l'encadré.

Un deuxième concours (toujours en encadré) organisé par *Game Mag* avec votre participation très active, et même indispensable, animera le Festival. Il s'agit pour lors d'envoyer ou d'amener vos œuvres afin que nous les testions et les récompensions comme elles le méritent.

Dans la fièvre interactive qui sévit actuellement, l'illustration éclatante en sera une bourse d'échanges, un marché de l'occasion réservé ... à tout et à tous.

Il est enfin à signaler que, tout comme les Français sont allés au PCW Show de Londres, un bon nombre d'étrangers sont attendus en tant que visiteurs, et particulièrement, bien sûr, des Anglais !

Ce deuxième Festival de la Micro n'attend plus que vous, les utilisateurs de tous poils, divers et variés, qui utilisez ce fabuleux produit qu'est l'ordinateur comme outil de travail, mais aussi à fins de divertissement, de création et de développement. La micro ne cesse de bouger et nous évoluons tous malgré ou avec elle.

G.P.

FESTIVAL DE LA MICRO

ENTREE TARIF REDUIT

Valable exclusivement le vendredi 14 octobre 1988 de 10 h à 19 h

15 F au lieu de 25 F

Espace Champerret
Métro Porte de Champerret - Paris XVII

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....

C'EST L'OCCASION OU JAMAIS

Alors, quoi de neuf docteur ?

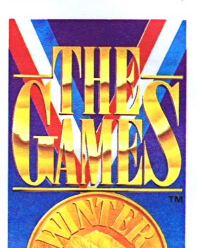
Les visiteurs du Festival de la Micro (est-il bien utile de rappeler les dates ?) pourront vendre ou acheter du matériel. Vous le saviez déjà. Bon. Il s'agit en fait de déposer votre matériel sur un stand précis indiqué à l'entrée et de le laisser en dépôt avec votre indication de prix de vente. Si, lorsque vous revenez, vous n'avez pas fait d'heureux, vous reprendrez le tout. Simple et pratique, non ? Bonne chance !

JO MICRO

EPREUVES SPORTIVES

Heureusement qu'il y a des gens pour avoir des idées ! Et les nôtres sont toujours bonnes, sachez le une fois pour toutes. Les JO vous ont plu, eh bien, on continue !

Vous vous rappelez, le n°1 de *Game Mag* ? Notre Mimi chérie y allait de sa prose pour vous annoncer les jeux micro- olympiques. Cette année, Game Mag et Epyx organisent à nouveau les JO de la micro (deuxièmes du nom).



En effet, il s'agira pour les concurrents de faire le meilleur score sur le jeu *The Games, Winter Edition*. Alors, pensez bien fort à Calgary et en piste ! Patinage de vitesse et patinage artistique, descente, slalom, luge, saut à ski et ski de fond (et fond d'artichaut) seront autant de performances qu'il vous faudra dépasser.

Les sélections auront lieu le samedi 15 octobre 1988 alors que la finale sera disputée le dimanche 16 octobre. De plus, le champion de l'année dernière, Michel Houng verra son titre remis en jeu. Rappelons que Michel, alias Captain, s'est découvert à notre grand bonheur des dons journalistiques.

Les jeux micro-olympiques seront récompensés par de nombreux lots, dont le plus important est un séjour aux sports d'hiver. Libre au vainqueur de pratiquer la luge, le saut à ski, le patinage... pour voir un peu, hein, s'il est aussi à l'aise.

Pour parler un peu pratiquement, remplissez dès à présent le bon à découper ci-joint afin de ne pas attendre dans la file au Festival. Inscrivez vos nom, prénom, adresse, votre machine et venez avec sur le stand des jeux olympiques de la micro. Un conseil, pour rentrer : utilisez la carte de réduction. Pas bête non ?

Inscription aux jeux micro-olympiques du Festival de la micro (14 - 15 - 16/10/88)

Nom ....
Prénom ....
Age ....
Adresse ....
Machine ....

EST POUR BIENTOT !

VOS ŒUVRES EN CONCURRENCE

Game Mag vous offre, à l'occasion du Festival de la Micro, la possibilité de faire connaître vos œuvres. Non seulement avec nous, vous serez célèbres, mais vous devenez riches !

Vous considérez la micro informatique comme le support idéal à votre imagination, qu'elle s'exprime dans le domaine graphique, musical ou bien ludique.
Beaucoup d'entre vous nous envoient déjà leurs programmes. Nous n'avions pas encore la possibilité de les éditer. Voilà qui sera chose faite désormais. En effet, concourez à la création de votre nouvelle rubrique. Vos programmes sur CPC, C64, ST, Amiga, PC, Thomson, MSX, Oric et Spectrum sont les bienvenus, ainsi que vos high scores. Pour les high envoyez nous une photo d'écran huitième de seconde avec un pied. Une petite chose encore. Si vous désirez nous voir en chair et en os, venez directement nous apporter vos programmes sur le stand de Game. Nous serons heureux de vous y accueillir.
Pour vous ça va, mais pour nous tout commence. Ces programmes seront testés. Les meilleurs seront édités sur disquette qu'il vous sera possible de vous procurer auprès de la rédaction. Mais déjà, afin de célébrer notre premier anniversaire et pour profiter du Festival, nous attendons vos réalisations afin de les récompenser comme il se doit. Un concours étalé sur deux mois récompensera les meilleurs.



1er prix : un radio-cassette stéréo Philips avec lecteur de disque compact programmable et introscan.
Du 2e au 5e : un baladeur lecteur de disque compact Philips, programmable 20 plages et instroscan.
Du 6e au 40e : un baladeur cassette Philips, haut-parleur incorporé.



Pour tout vous dire, nous pensons même à vous réserver une petite surprise dans les numéros à venir, oui au sujet des programmes. Mais chut ... ! Encore un peu de patience.

CONSOLE: ATARI PEUT MIEUX FAIRE

L'homme descend du singe, et l'ordinateur de la console. L'évolution devient possible grâce à Atari. Branché sur la nouvelle console XE, avec un simple câble, un clavier la transforme en ordinateur 64 k. Et ce, pour un coût très abordable. Génial !

L'aspect a de quoi vous rendre euphorique : le design blanc et pastel de la XE peut séduire toutes les générations. C'est malheureusement le point par lequel elle surpasse ses rivaux Sega et Nintendo, classés respectivement premier et deuxième. Les neuf jeux essayés sont en effet apparus très moyens.
La console est livrée avec un jeu résident, un pistolet et un joystick. Le joystick, bien que plus imposant que les minuscules poignées de jeu fournies par Sega ou Nintendo, est de conception aussi sommaire.
Le pistolet ne permet pas de jouer convenablement à *Barnyard Blaster*, jeu de tir sur des cibles fixes ou mouvantes (lapins et boîtes de conserve).
L'intérêt du jeu est en effet gâché par l'imprécision du viseur. Pour atteindre les cibles, il faut s'approcher à quelques centimètres de l'écran, le ressort de la gachette, soit dit en passant, fonctionnant mal. Il faut appuyer plusieurs fois sur celle-ci avant que le coup ne parte effectivement. Pas facile pour obtenir de bons scores !
Le modèle testé était-il défectueux ou l'ensemble de la production présente-t-elle une qualité aussi médiocre ?
C'est fort dommage, car *Barnyard Blaster* est l'un des jeux les plus intéressants.
Le jeu résidant dans la console est *Missile Command*. Vous devez, à l'aide de missiles, détruire des avions ennemis équipés de lasers, le graphisme étant extrêmement simple.

Des jeux décevants

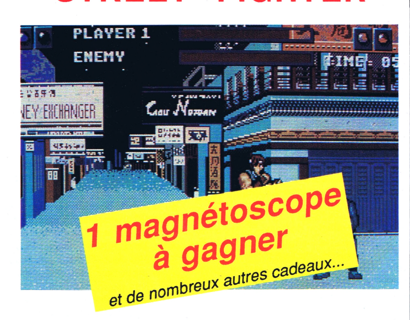
La simulation de boxe *Flight Night* pâtit d'une animation lente et d'un graphisme par trop moyen.
En ce qui concerne *Donkey Tong* et *Millipede*, ces jeux, issus de l'ancienne console VCS, ne sont plus à présenter. Vous devez sauver la Terre en détruisant les envahisseurs pour ce dernier. Il vous faudra également délivrer Donkey Tong des griffes du méchant Mario. Le graphisme est dépouillé, sur fond noir.
Ces trois jeux requièrent les 64 k du clavier, transformant alors la console en ordinateur ! Notons tout de même que la notice est en français.

Trois autres meilleurs

J'en connais plus d'un qui va craquer quand il va savoir que *Flight Simulator II*, ce grand classique de Sublogic, est disponible sur la console. Il s'agira pour lors de s'initier au pilotage difficile d'un avion.
Gato est un autre simulateur. Vous êtes aux commandes d'un sous-marin de la Deuxième Guerre mondiale. C'est un jeu très intéressant et difficile.
Enfin, *Rescue on Fractabus* est sans aucun doute le meilleur parmi ceux éprouvés. Ce jeu d'action, du type *Skyfox*, vous met à bord d'un chasseur de combat.
Il est fort dommage que les logiciels présentés ne soient pas dignes du prestige et de la qualité Atari. Ils sont hélas dépassés par le niveau de ses rivaux japonais. Mais patience ! Attendons les jeux plus performants que cette console/ordinateur mérite et qu'elle ne manquera pas de nous procurer. ***Stéphane Joël***



CONCOURS STREET FIGHTER



LA SORTIE LE MOIS DERNIER DE L'ADAPTATION DU JEU D'ARCADE STREET FIGHTER A ETE L'OCCASION POUR NOUS DE TESTER VOS CONNAISSANCES EN MATIERE DE SPORTS DE COMBAT. COMME VOUS LE SAVEZ LES JOURNALISTES DISENT PARFOIS N'IMPORTE QUOI! EH BIEN, SACHEZ QUE CELA NOUS ARRIVE EGALEMENT. A LA QUESTION N°2, DEUX REPONSES SONT POSSIBLES. BIEN SUR, NOUS EN TIENDRONS COMPTE POUR NE PAS VOUS PENALISER.

LES QUESTIONS

Le concours *Street Fighter* est étalé sur deux mois. Le mois dernier (*Game* n°10) nous vous avions posé une première série de six questions. Voici la seconde série.

7: l'un de ces trois termes est utilisé en judo. lequel ?
a - saké; b - maté; c - ippon.

8: parmi ces trois pays, lequel n'est pas représenté dans Street Fighter?
a - le Japon; b - l'URSS; c - les USA.

9: quel est le nom du plus célèbre des acteurs de Kung Fu ?
a - Stalone; b - Peck; c - Lee.

10: quel est le plus connu des jeux de stratégie asiatique ?
a - le Ying; b - le Go; c - le Zen.

11: comment s'est appelée la Thaïlande ?
a - le pays du matin calme; b - le pays du soleil levant; c - le siam.

12: jusqu'en quelle année les samouraï ont-ils existés ?
a - 1802; b - 1834; c - 1868.

LE REGLEMENT

1 - Vous avez jusqu'au 15 novembre 1988 (le cachet de la poste faisant foi), pour nous envoyer votre second coupon réponse (ci-dessous) **sur carte postale uniquement** à l'adresse suivante: Game, Concours Capcom/GO!, 5/7 rue de l'Amiral Courbet, 94160 St Mandé.
2 - La liste des gagnants sera publiée dans *Game-Mag* n°12 (parution datée novembre).
3 - Les gagnants seront tirés au sort par les équipes de *Game-Mag* et GO!/Capcom.

LES LOTS

1er: un magnétoscope et une K7 vidéo de jeux d'arcade.
Du 2e au 10e: le jeu *Street Fighter.*
Du 11e au 20e: un logiciel GO!/Capcom.

Coupon réponse: à découper et à retourner à Game CONCOURS GO!/CAPCOM,5/7 rue de l'Amiral Courbet 94160 Saint-Mandé.

Réponses: cochez pour chaque question les cases (a, b ou c) correspondant à votre réponse.

7:	a ☐	b ☐	c ☐	10:	a ☐	b ☐	c ☐
8:	a ☐	b ☐	c ☐	11:	a ☐	b ☐	c ☐
9:	a ☐	b ☐	c ☐	12:	a ☐	b ☐	c ☐

Attention ! Toutes vos réponses doivent nous parvenir sur *carte postale uniquement* pour être validées.



BARBARE

Barbarian II a enfin traversé la Manche, il fut d'ailleurs présenté le mois dernier à Londres où s'est tenu le PC Show (Personal Computer Show). Outre la présentation des nouveautés anglo-saxonnes, ce salon fut aussi l'occasion pour les exposants français de montrer leur dynamisme et leur sens créatif.

DMNR (Infogrames)

Fusion (Electronic Arts)

Action Service (Cobra Soft)

Final Command (Ubi Soft)

Starglider II (Rainbird)

Skateball (Ubi Soft)

Rambo III (Ocean)

Roy of the rover's (Gremlin)

F.O.F.T (Gremlin)

La Quête de l'Oiseau du Temps (Infogrames)

EST LA..

Le stand Dinamic présentant Game Over II

Cocoricosoft

La France n'exporte plus seulement des avions et des armes, mais aussi des simulateurs de vol et autres jeux. Au PC Show de Londres exposaient Ubi Soft, Loriciels, Fil, Infogrames, Ere Informatique, Cobra Soft, Titus, etc., signe de la consécration internationale de ces éditeurs.
Ubi Soft réalisera à la fin de l'année 80% de son chiffre d'affaire à l'exportation. 118.000 unités sont prévues, sur trois mois, pour *Skateball* et *Iron Lord*. Le 14 septembre, à Londres, Electronic Arts s'est engagé sur 5 millions de francs pour distribuer ses sept nouveautés. Rushware devient le représentant pour l''Allemagne et MCM pour l'Espagne. Mais le gros coup c'est l'Amérique ! Là, le partenaire Epyx s'est engagé sur non moins de 400.000 unités. En septembre, Ubi Soft aura sur ces divers contrats vendu 700.000 logiciels avec l'espoir d'atteindre le million !
Les nouveautés tant attendues d'Ubi Soft sortent bientôt. Nous aurons droit pour commencer à *Iron Lord, Puffy Saga, Final Command et Skateball.*

Legend Software

Le mois dernier, nous vous annoncions l'apparition de deux nouveaux éditeur Delphine Software et Océan France. (d'ailleurs, le logiciel *Opération Wolf* attribué par erreur à Imagine est en fait un logiciel Océan). Ce mois-ci, une nouvelle société vient de voir le jour en Bretagne, il s'agit de *Legend Software*. Cet éditeur composé d'une ambitieuse équipe de près de vingt personnes s'est fixé comme priorité de concevoir des logiciels basés sur des intrigues historiques. *Legend Software* ne délaissera pas pour autant les jeux d'actions qui sont également prévus à leur programme.
Leur premier logiciel *Les Portes du Temps* comportera plus de 200 écrans. Il s'agit d'une aventure spatio-scientifique où la quête de bande d'individus contaminés représente le noeud de l'histoire...

Opération Cobra

Cobra Soft présentait sa der*nière production* Action Service. C'est un jeu d'arcade au scrolling horizontal. Le joueur est dans une école de combat afin de progresser dans les diverses actions de commando dont il fera certainement partie un jour.
Action Service n'est pas un *Combat School.* Il va beaucoup plus loin car il propose une option "construction kit". Le joueur a en effet la possibilité de créer lui-même ses propres parcours du combattant.

L'animation du logiciel semble réussie (il est même possible de ramper!)...

BD Infogrames

Après *Les Passagers du Vent, Les Tuniques Bleues, BoBo* et bien d'autres, Infogrames nous remet ça. Cette fois-ci la célèbre bande dessinée *La Quête de l'Oiseau du Temps* sert de décors et de trame à un jeu de rôle. Un autre jeu de rôle s'apprête à sortir chez le même éditeur. Il s'agit de *DMNR* (titre non définitif). Ces deux logiciels seront encadrés par deux jeux d'arcades *Wanted* et *Fight Through Times.*

Sega chez Virgin

La distribution de Sega a connu quelques remous récents. Importées précédemment par Mastergames, les consoles le sont désormais par Virgin, pour la France, l'Angleterre et l'Allemagne. L'éditeur de disques collabore avec Innelec pour la distribution.
Désormais, pour les consoles, on joue dans la cour des grands. Nintendo, géant japonais du jouet a repris il y a quelques mois la distribution de ses consoles. Et le troisième larron, Atari, lance son nouveau modèle dit évolutif.

Innelec explose !

Denis Thébaud a rempli son panier à provisions pour la rentrée. Il devient distributeur des consoles Sega, avec Virgin et pense vendre plus de 100.000 cartouches dans les douze mois à venir.
D'autre part, il représente Soft War Horizons, éditeur britanique qui a fait paraître trois jeux sur ST en passe d'être adaptés sur Amiga.
Les joysticks anglais Konix qu'il importe, sont des nouveautés fracassantes, dont le futuriste Navigator, le Megablaster et le Predator.

Mais le PC Show est avant tout un salon anglais et ces dernier étaient bien évidemment présent.

Daley is back

Alors que l'on attend toujours le dernier des *Games* d'Epyx sur les jeux olympique de Séoul, Ocean sort un fabuleux *Daley Thomson's Olympic Challenge.*
Les dix épreuves du décathlon possèdent un graphisme et des animations extraordinaires. Le joueur maniant son joystick visualise chaque mouvement de Daley dans un cadre réservé où ce n'est ni plus ni moins qu'une digit qui fait office "sprite". Les mouvements sont en temps réel (en fonction de la vitesse procurée à la manette de jeu), l'effet est proprement saisissant. Toujours chez Ocean, on a pu découvrir *Rambo III* ...

Starglider II

Vous connaissez tous *Starglider*. Rainbird propose le deuxième "épisode" . Les décors ne sont plus en fil de fer mais remplis à la manière de *Virus*. Le pilote a la possibilité comme avec *Carrier Command* ou *Jet* de voir son vaisseau sous de nombreux angles tant intérieurs qu'extérieurs. De plus, le scénario permet au joueur de sortir de l'attraction d'une planète pour se retrouver dans l'espace . Espace où il croisera de nombreux autres engins et d'autres mondes. *Starglider II* sur ST va certainement faire parler de lui...

Gremlin soccer

Gremlin toujours très prolifique propose un jeu de sport-aventure *Roy of the Rover's.* Une équipe de football a été kidnapée. Le joueur devra au sein d'un jeu d'aventure la retrouver. C'est ensuite que les footballeurs une fois libérés entreront sur le terrain pour disputer le match.
La révolution de fin d'année chez Gremlin devrait être *F.O.F.T* un amalgame de *Sundog* et d'*Elite* paraît-il. La photo d'écran est en tout cas encourageante.

Barbarian II

A l'heure où vous lirez ces lignes, *Barbarian II* sera enfin sorti. Le logiciel n'a qu'un lointain rapport avec la première version. Le jeu cette fois-ci ne peut se jouer à deux. *Barbarian II* est un logiciel d'aventure action dans lequel le jouer (barbare au masculin ou au féminin) aura pour seul désir de tuer l'ignoble magicien noir qui sévit au dernier tableau. Il y a toujours autant de sang et encore plus d'humour dans cette deuxième version...

STAND SPECIAL OCCASE

Un stand spécial est destiné à tous ceux qui veulent vendre leurs matériels en dépôt-vente. Ils peuvent être déposés les vendredi et samedi matin.
Les vendeurs pourront connaître le résultat des transactions, le dimanche à 19 h, heure de fermeture du Festival. Les matériels non négociés devront être alors repris.

CPC ST

OPERATION JUPITER

INFOGRAMES - ACTION TERRORISTE

Infogrames nous offre à nouveau un produit surprenant. De vilains terroristes sont entrés dans une ambassade et en profitent pour effectuer une prise d'otages. Saurez-vous délivrer les malheureux, oh valeureux chevalier du GIGN ? Cette apologie de l'armée de terre devrait déplaire à certains et ... plaire à d'autres !

Notons déjà que nos héros, bien qu'ils soient dans une ambassade, ne possèdent pas une once de diplomatie. Passons au jeu. Il faut bien le reconnaître, la présentation est impeccable : l'arrivée des terroristes dans l'ambassade est bien amenée et on peut avouer s'intéresser à ce qui se passe à l'écran. (NDLR : la légère réticence que vous avez pu noter jusqu'à présent dans cet article n'est due qu'au fait que le rédacteur n'a pas encore assumé son échec au concours d'entrée de la gendarmerie).

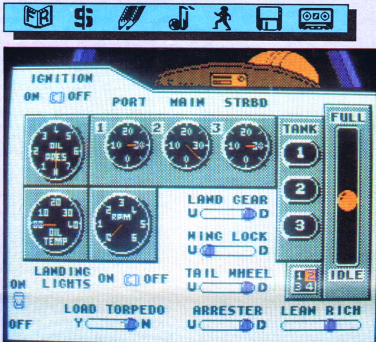
CPC C64 ST

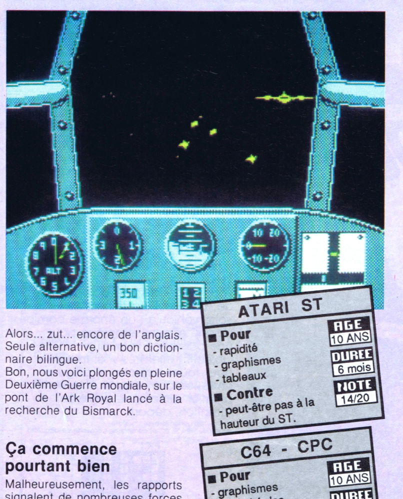
NIGHT RAIDER

GREMLIN GRAPHICS - SIMULATEUR DE VOL

Lancé en mai 1941, le navire de guerre allemand, le Bismarck est rapidement devenu un objet de tracas et de tourments pour l'armée britannique. Pour tenter de vaincre ce monstre d'acier, l'aéronavale s'équipa d'un nouveau bombardier qui bientôt ferait parler de lui : le Grumman Avenger.

Au large des côtes françaises, les mains rivées sur le manche à balai du terrible bombardier, engagez dès aujourd'hui une lutte sans merci.
Jusqu'alors, la société d'édition Gremlin Graphics ne brillait pas par la qualité de ses simulations qualifiées de stratégiques. Nombreux sont ceux qui se souviennent de *Convoy Raider*, et ils s'en mordent encore les orteils de rage et de déception devant la platitude de ce logiciel. Aussi, comment ne pas hésiter avant de se procurer ce soft ? Après tout, un sou c'est un sou, et un logiciel ça représente beaucoup de sous !!!
Commençons par un examen attentif de l'emballage. Les photos d'écran ne me renseignent guère plus, elles proviennent toutes de l'Atari ST et le message d'introduction est tout en anglais. Voyons plutôt du côté de la notice.





Alors... zut... encore de l'anglais. Seule alternative, un bon dictionnaire bilingue.
Bon, nous voici plongés en pleine Deuxième Guerre mondiale, sur le pont de l'Ark Royal lancé à la recherche du Bismarck.

Ça commence pourtant bien

Malheureusement, les rapports signalent de nombreuses forces qui convergent vers le porte-avions, des avions, des sous-marins U-boat, des navires E-boat sans oublier des mines et enfin le terrible Bismarck, votre objectif final.

ATARI ST

■ **Pour**
- rapidité
- graphismes
- tableaux

■ **Contre**
- peut-être pas à la hauteur du ST.

AGE 10 ANS
DUREE 6 mois
NOTE 14/20

C64 - CPC

■ **Pour**
- graphismes
- diversité des missions..

■ **Contre**
- finalement, Dambusters était pas si mal

AGE 10 ANS
DUREE 6 mois
NOTE 13/20

Avant de participer à l'une des nombreuses missions proposées (elles ne diffèrent que par le nombre de forces ennemies présentes), il s'avérera nécessaire de sélectionner l'option Practice proposant divers exercices utiles tel que l'atterrissage sur le porte-avions, extrêmement délicat, le décollage ou le lancer de torpilles.

Résultat plus que satisfaisant

La réalisation de ce soft se montre assez soignée, et ressemble beaucoup à celle de *Dambusters* (un ancien logiciel signé US Gold). Seuls les graphismes donnent l'impression de n'être pas achevés avec des tableaux trop dépouillés et un manque de décors extérieurs. La simulation reste jouable et réaliste, dans l'ensemble donnant pleine satisfaction. Seulement, des simulations de vols, de combats et de stratégies il en existent déjà tellement, même si celle-ci bénéficie de grandes qualités, le choix restera dur, très dur !!! Unique certitude, désormais lorsque l'on parlera de simulations, il ne faudra pas oublier de citer *Night Raider*.

Christian Roux





THE VINDICATOR

IMAGINE - AVENTURE/ARCADE

Dans un futur proche (selon les auteurs du jeu...) de méchants Aliens ont envahi la planète Terre, une de leurs innombrables colonies, et tyranisent la population en imposant leurs lois barbares et en mettant à sac la planète.

Mais, un jour, les Terriens en ont assez. C'est ainsi qu'ils décident de se révolter et de s'unir tous autant qu'ils sont (eh oui, les rivalités n'existent plus !).
Le plus fort, c'est qu'ils gagnent bataille sur bataille et que les créatures visqueuses qui contrôlaient la planète quelques mois plus tôt sont en pleine débandade.
Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une place forte, en l'occurence leur quartier général ! Cette forteresse souterraine, contrôlée par le gouverneur Alien sur Terre est réputée imprenable et paraît vraiment l'être.
Toutes les tentatives d'attaque des humains ont échoué.
Alors les hauts responsables militaires terriens décident d'essayer un nouveau plan : faire passer un homme armé jusqu'aux dents par une bouche d'aération avec la mission de tuer le gouverneur, un horrible et féroce monstre, en espérant que par ce geste, les Aliens décideraient de retirer leurs





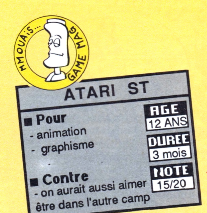
On admire le graphisme bien fini avec des personnages aux mouvements naturels ; les bruitages collent bien, et une musique donne le ton façon angoisse bien qu'hélas !, répétitive. On passe ensuite au choix du niveau de difficulté de la mission, dont je n'ai pas vraiment compris le mécanisme... il est vrai que je ne suis pas officier du G.I.G.N. (NDLR : qu'est-ce que je vous disais ?). Le choix effectué, vous pouvez aller boire un pot, en attendant la fin d'un chargement long, très long, si long...

Le jeu est à la hauteur de la présentation, du moins pour les déplacements et certains plans fixes. Notons tout particulièrement les mouvements des tireurs d'élite lors des roulés-boulés ou de la descente en rappel de l'équipe d'intervention le long des façades (NDLR : quelle angoisse pour lui !). Par contre, l'intérieur du bâtiment ne brille vraiment pas par le luxe ou les décors chargés ! Cela fait même un peu bâclé, style ambassade au rabais ! Cela dit le chargement est déjà suffisamment long comme ça...

On aurait pu espérer aussi que la partie réservée à la tactique et à l'organisation de l'opération soit un peu plus laissée à l'appréciation du joueur et, non pas imposée par l'ordinateur (NDLR : vous avez compris maintenant pourquoi). Pourtant le nombre d'hommes et leur position par rapport au bâtiment sont immuables, quel que soit le danger, nul, ou élevé, que représentent les « affreux » (ceux d'en face bien sûr !).

C'est donc principalement le côté arcade qui prend le pas dans ce logiciel et du coup, le graphisme, fouillé et réaliste, handicape la rapidité de l'action ; ce handicap n'est toutefois pas trop grave, surtout comparé à la mauvaise volonté que met le ST à passer d'un personnage à un autre ou à présenter le plan d'ensemble de l'opération en cours. Un peu comme si le clavier n'était pas connecté en permanence, ce qui est très crispant puisque l'horloge, elle, continue sa course.

Cyrion



troupes de la Terre. Quant aux ennemis restants, ils se rendront bien vite voyant la puissance de cet être humain.

Seulement voilà, qui serait assez courageux, patriote (et fou !) pour accomplir cette mission ? Eh bien, comme par hasard, ces messieurs vous choisissent et, pris à la gorge, vous êtes obligé d'accepter. Vous passez par la bouche d'aération, tout se déroule bien jusqu'à ce que vous arriviez dans le premier couloir...

Là débute le logiciel.

Pas mal et toi ?

Vous jouez sur un fond de labyrinthe métallique, dans lequel se dessinent des portes. A l'intérieur de celles-ci, des monstres horribles gardent soit des munitions, soit de la nourriture (qui vous sert à regagner des forces), ou encore des lettres du code secret qui vous servira à passer au deuxième niveau.

Une de ces pièces est un laboratoire avec un ordinateur qui sert à ouvrir le passage secret par lequel vous accéderez au niveau suivant (grâce au code secret).

Il y a trois étages par niveau, on accède à ceux-ci par un ascenseur, lorsque l'on a pris toutes les lettres situées à chaque étage, on peut alors seulement utiliser l'ascenseur.

Le jeu est d'un niveau de difficultés assez élevé, vous mettrez beaucoup de temps avant d'en venir à bout. le graphisme est bien, quoique les salles et les couloirs soient pratiquement tous identiques.

Les animations sont rapides et très fluides, le personnage se déplace très vite. Quant à la musique, elle est entraînante et jolie, même si ce logiciel a un air de déjà vu, il est très intéressant et à conseiller. Un bon jeu d'aventure/arcade.

Stéphane





COUCOU C'EST VOUS !

Vous z'avez remarqué quelque chose ? Votre courrier abondant nous encense ou bien... refuse tout en bloc. Soyons objectif : la nouvelle maquette, le format plein pot, la richesse des rescues vont vous déplaire, vous surprendre ou carrément vous ravir. Mais déjà nous recevons des lettres intéressantes. Continuez, nous vous attendons !

Q. Salut ! J'ai des trucs à te dire, ne sois donc pas surpris que je les dise. Bises à Mireille pour sa maternité et j'espère que ça va être un garçon (c'est mieux, j'en suis un, donc...). Tenez-moi au courant. Pourquoi la disparition des KO et du poster (choquant, non ?). Pourquoi cette cure amaigrissante alarmante du n°9, alors que d'autres journaux se plient en quatre pour nous faire patienter le prochain numéro (Tilt). Un numéro pour tout l'été, c'est juste. Même en achetant Tilt, Am-Mag, toi, 100%, Amstar, CPC, Arcades, le catalogue de la Redoute, VSD..., on s'em... le mois d'août parce qu'il n'y a plus rien à lire. Quel malheur, être obligé de lire Game pendant le cours de maths !

Ere n2

R. Pour Mireille, tu es effectivement au courant, tout comme nos millions de lecteurs. Autrement, tu sais qu'une revue doit nécessairement bouger dans son fond et dans sa forme. Donc, en attendant le retour du fils du poster, tu vas déjà pouvoir découper la Une à sa place, plier le journal en quatre pour le lire et ne plus acheter que Game car on n'est plus en vacances.

Q. Game Mag est la meilleure de toutes les revues existantes en France et en métropole (Dom-Tom). Pourquoi ? Car pendant les vacances les journalistes ont pensé à nous et l'ont amélioré. Ils nous ont laissé une plus grande place pour s'exprimer et critiquer : c'est donc ce que je vais faire ! Superbe idée de mettre les adaptations et les budgets mais SVP en couleurs ! Extra l'idée de rajouter ce nouveau coupon pour les jeux testés ; ainsi, c'est beaucoup plus clair. Quel bonheur ! Nous avons maintenant droit à des super rescues. Mais vous avez quand même quelques défauts. Le plus gros, le plus horrible de tous, c'est les pages en noir et blanc. On ne peut pas juger le graphisme d'un jeu sur une telle photo.

Franck Marchis

R. Non, non, ce n'est pas une fausse lettre. Flagorneurs, nous le sommes peut-être, mais pas encore à ce point là ! De plus, qui aurait osé faire de telles remarques sur la couleur alors que, justement, nous n'avons plus une seule page noire... C'est une coïncidence que nous ne pouvons qualifier que... d'heureuse, par exemple ! Alors, Franck, je n'aurais qu'un mot, et qu'un seul pour te répondre :

Q. J'ai un problème. Début juin, je vois dans votre revue que j'ai gagné une console au concours Sega. Génial, je pourrais la mettre à la disposition de mon club Handimicro, pour l'accession de la micro à tous les handicapés. Malheureusement, je n'ai toujours rien, que se passe-t-il ? A ce propos, notre club est dépourvu de ressources, nous ne demandons aucune cotisation, beaucoup ne pourraient pas la payer. Nous sommes tous bénévoles. Aussi nous cherchons du matériel, n'importe quoi, tout est bienvenu.
Nous aimerions plus de reportages sur la micro à l'étranger. La France est-elle en retard ou en avance ? Nous souhaitons aussi des reportages sur les nouvelles technologies, risc, disque optique, etc.

R. Oui, l'intendance a parfois du mal à suivre. La console Sega que vous avez gagnée (je sais, je sais) doit vous parvenir très, mais alors, très prochainement. D'autre part, voici l'adresse complète de Pascal, pour tous les ceusses qui voudraient lui envoyer de quoi travailler pour son club : Pascal Schalck - 15, rue Sainte-Cécile 67100 Strasbourg.

Q. Non ! La brosse à reluire une fois ça va... mais à longueur de pages ça ne va plus. Ainsi, tous vos lecteurs vous encensent ? Pas la moindre critique ? Hum. Eh bien, s'il n'y en a qu'un je serais celui-là. Tel le prophète je ne puis que subir ma vocation et vous apporter la vérité. Il me faut donc traiter de l'exécutive joystick. Vous n'avez rien compris ! Vous le savez que l'informatique est presque entièrement masculinisée ? Où sont passées les gonzesses ? Simple... Pourquoi voulez-vous qu'elles jouent à un jeu informatique s'il faut manier un manche à balai ? Alors rendons grâce à Terminator qui vient de créer le premier « Clitick ». Mais votre article aurait été plus implicitement explicite si, au lieu d'un majeur, il y avait eu un médium sur le bouton (sic) du Terminator. C'est en effet ce doigt que les demoiselles utilisent. Nonobstant ce qui suit et néanmoins ce qui précède, le plus simple est encore de faire faire un test par la gent féminine de votre rédaction. Vous verrez ! Terminator Executive Clitick, c'est le pied !

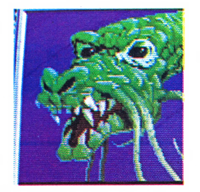
R. Tout d'abord, merci pour la brosse. Ensuite, sachez, cher âne Onime que le doigt figurant sur la photo et manipulant avec une grande dextérité ce merveilleux joystick est un index, que la différence entre un « majeur » et un « médium » ne me semble pas flagrante et que les demoiselles, quant à elles, préfèrent nettement s'entraîner avec un joystick « normal ». Autrement, si votre critique est égale à votre air lubrique, vous êtes le roi des hôtes de cette page.

Q. Votre bouquin c'est de l'arnaque. En dépensant 17 F, je croyais enfin trouver une revue à l'écoute des pirates et en fait vous nous accusez de voleurs ! Laissez-moi vous expliquer. Possesseur d'un C64 depuis environ quatre ans, j'aurais pu me procurer plus de 800 logiciels. J'ai préféré faire un choix parmi les logiciels mis à ma disposition ! Il ne faut pas croire que les pirates sautent sur tous les déplombés. Bien sûr, certaines petites crackettes échappent à cette règle et ce sont eux le véritable danger car ils peuvent diffuser un soft sur une grande échelle en quelques jours mais ne déplombent que très rarement. Leur motif est très simple : le manque d'argent.

R. Aurons-nous la mauvaise foi de dire qu'à l'occasion du passage en format tabloïde, nous n'en profitons pas pour hausser le prix à 34 F ? Oui, nous l'aurons ! Plus sérieusement, l'éternel débat du piratage et du déplombage paraît assez vain. En effet, nous n'aidons pas les pirates mais nous ne sommes pas là non plus pour trouver un moyen pour l'interdire. D'ailleurs, quand il s'agit de jeux, il faut prendre des risques, alors...

STAND SPECIAL OCCASE

Un stand spécial est destiné à tous ceux qui veulent vendre leurs matériels en dépôt-vente. Ils peuvent être déposés les vendredi et samedi matin.
Les vendeurs pourront connaître le résultat des transactions, le dimanche à 19 h, heure de fermeture du Festival. Les matériels non négociés devront être alors repris.

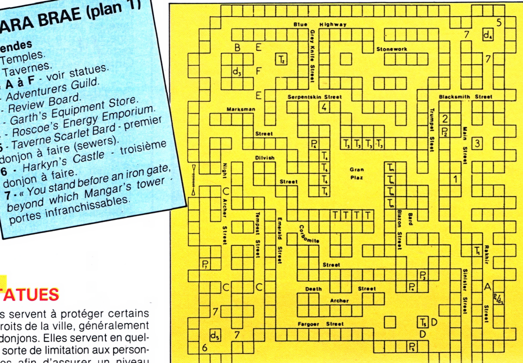


BARD'S TALE I

Voici la solution complète, entière et intégrale de Bard's Tale. Incroyable non ? José Das Neves, notre super champion gagne pour l'occasion un Amiga ou un Atari 520 ! Alors, les ptits loups, vous avez maintenant de quoi vous occuper pendant vos loisirs...

SKARA BRAE (plan 1)

Légendes
T - Temples.
P - Tavernes.
De A à F - voir statues.
1 - Adventurers Guild.
2 - Review Board.
3 - Garth's Equipment Store.
4 - Roscoe's Energy Emporium.
5 - Taverne Scarlet Bard - premier donjon à faire (sewers).
6 - Harkyn's Castle - troisième donjon à faire.
7 - « You stand before an iron gate, beyond which Mangar's tower - portes infranchissables.



Skara Brae (plan de la ville)

STATUES

Elles servent à protéger certains endroits de la ville, généralement les donjons. Elles servent en quelque sorte de limitation aux personnages afin d'assurer un niveau minimum à ceux qui passeront.
A - *Samoura.*
B - *Stone giant.*
C - *Ogre lord.*
D - *Stone giant.*
E - *Stone golem.*
F - *Grey dragon.*

LES PIEGES

Ils sont assez peu nombreux.
a - *Blades.*
b - *Crazycloud.*
c - *Darts.*
d - *Gas cloud.*
e - *Mindtrap.*
f - *Poison needle*
g - *Shocker.*
A vous de découvrir leurs effets...

TEMPLES

Sont ouverts toute la nuit. Ils servent à soigner les personnages, moyennant une certaine somme d'argent :
10 GP par point de vie à réecupérer,
900 GP par niveau pour réssusciter un personnage mort.
Les prix varient selon les maladies. Un personnage vieilli (old) coûtera 300 GP s'il est du premier niveau, 600 GP s'il est du niveau 2, 1200 GP s'il est du niveau 3.
La plupart des temples ont un nom :
T1 - *Thief temple.*
T2 - *100 blessing.*
T3 - *Great gods.*
T4 - *Greatest gods.*
T5 - *Temple of Kiosk.*
Tm - *Temple of the mad one* qui ne sert pas à soigner les personnages mais qui sert de passage au deuxième donjon : les catacombes, lorsque l'on donne le nom du mad one au prêtre, Tarjan.

LES LIEUX SPECIAUX

Adventurers Guild : ouvert toute la nuit. C'est le lieu de départ de toute aventure, on en sort toujours le matin, on peut y créer des personnages, former des équipes.
Review board : ouvert seulement le jour. Permet de bénéficier des montées de niveau; on y apprend aussi combien il manque de points pour passer le niveau. Les jeteurs de sorts peuvent y acquérir de nouveaux sorts correspondant à leur niveau contre une certaine somme d'argent.
Garth's equipment store : ouvert le jour seulement. C'est là que l'on achète l'équipement ou revend ce que l'on trouve dans les donjons.
Roescoe's energy emporium : ouvert toute la nuit. Permet aux jeteurs de sorts de récupérer leurs points de magie contre 15 GP par point de magie à récupérer.
5 - Arrivée de la téléportation de *Harkyn's Castle,* niveau +2, (16).
6 - Sortie des *sewers,* niveau -3, (2)
7 - Grilles infranchissables, sauf avec une *master key (Mangar's tower,* niveau +2, (14)).

LES NOMS DES CAVERNES :

P1 - *Scarlet Bard* (seule taverne où l'on vende du vin). Si on en commande, l'aventure commence avec le premier donjon à faire : les égoûts *(sewers).*
P2 - *Sinister Inn.*
P3 - *Dragonbreath.*
P4 - *Ask Y'Mother.*
P5 - *Archmage Inn.*
P6 - *Drawblade.*
P7 - *Skull tavern.*



LES TAVERNES

Elles sont ouvertes toute la nuit. Elles servent aux bardes pour leur faire récupérer leur voix en leur donnant de quoi boire. De plus, l'une d'elles sert d'entrée au premier donjon à faire ; on peut aussi y obtenir un certain nombre de renseignements (contre de l'argent).
Message 1 - *« Look for the review board on Trumpet Street. »*
Message 2 - *« Gates cannot be scaled but an entrance always exists. »*
Message 3 - *« A taste of wine might turn to ready adventure. »*
Message 4 - *« The stone golem has been spoken of twofold. »*
Message 5 - *« The spectre snare can draw in even the mightest. »*

LES DONJONS

1 - Les égoûts *(sewers).* On y rentre par la taverne P1 en commandant [(O)rder] du vin [(W)ine]. (D1).
2 - Les catacombes *(catacombs).* On y va en pénétrant dansun temple du mad god et en répondant « Tarjan » à la question du prêtre (tm)
3 - Le château *(Harkyn's castle)* (D3).
4 - La tour de Kylearan *(Kylearan's Amber tower)* qui ne peut être atteinte qu'en passant par le niveau 2 du château, après avoir combattu le *mad god.* (D4).
5 - La tour de Mangar *(Mangar's tower).* Le donjon final, le plus vicieux de tous. On y accède en passant d'abord par les égoûts. (D5).

DONJON 1
SEWERS

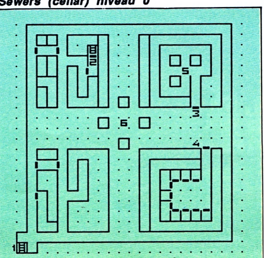
On y accède donc par la taverne de Rakhir Street au sud de la statue de samouraï et on doit y commander du vin.

Niveau 0 — cellar (D1)
1 - *Stairs up.* Retour à la caverne.
2 - *Stairs down.* Vers niveau -1 (18N, 7E) : on arrive dans les égoûts.
3 - *Fires wines - 10 years and older. For regular customers only.*
4 - *Rares wines - 50 years and older. Keep out.*
5 - Piège.
6 - Rotation aléatoire.

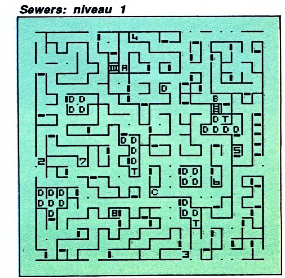
Niveau -1 — sewers
1 - *The sewer water seems warm here.*
2 - *There is something strange going on.*
3 - *There is a great deal of slime on the walls here.*
4 - *An inscription on the wall reads : « pass the light at night ... ».*
5 - *An inscription on the wall reads : « IRKM DESMET DAEM ».*
6 - *An inscription on the wall reads : « Golems are made of stone ».*
7 - *There is a statue of a large spider here (search - spinner).*
8 - *A giant spider has been etched into the north wall.*

D - *Darkness.*
T - *Trap.*
A - *Stairs up,* vers *cellar* (niveau 0). *« Sewers under Skara Brae.*

Sewers (cellar) niveau 0



Sewers: niveau 1

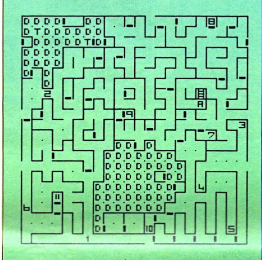


The shallow water holds unknown terrors. Be carreful! ».
B - *Stairs down*, vers niveau -2.
C - Téléportation vers 16N, 12E (D).
D - Arrivée de C.

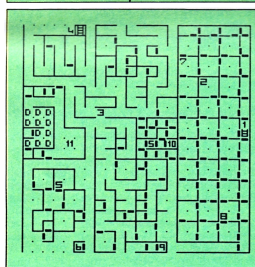
Niveau -2 — sewers
A - Escalier vers le niveau -1.
D - *Darkness.*
T - *Trap.*
1 - *There are tracks here, leading East.*
2 - *Somethings smells...*
3 - *Portal down* vers niveau -3 (arrive en 11N, 21E).
4 - Téléportation vers N1, 20E (5).
5 - Arrivée de téléportation de 4.
6 - *A light beam from the surface is mirrored down here and focuse to a burning ray, blocking the corridor. Go ahead? Yes* donne 30 points de dommage si l'on n'est pas dans la nuit.
7 - *In the dirt is written,, « Heed not what is beyond understanding ».*
11 - *A magic mouth on the wall speaks :« Know this, that a man called Tarjan, thought to many to be insane, had throught wizardly powers proclaimed himself a god in Skara Brae a hundred years ago. His image is locked in stone until made whole again ... »*

Niveau -3 — sewers
D - Darkness.
1 - Téléportation.
2 - *There are stairs here, which seems to go a long way up. Do you wish to take tem ? (Y)* amène à la tour au sud-ouest de la ville (Mangar's tower, accessible seulement en cinquième donjon).
3 - *An inscription on the wall reads : « The hand of time writes and cannot erase ».*
4 - Téléportation vers niveau -2 (21N, 5E).
5 - Piège.
6 - *An inscription on the wall reads : « Seek the snare from behind the scenes ».*





Sewers: niveau 2



Sewers: niveau 3

8 - *There are some rotted clothes and bones here.*
9 - *On the wall is this inscription : « There is no exit until the seven words are said ».*
10 - *On the wall is this inscription : « Thor is the greatest son of Odin ».*

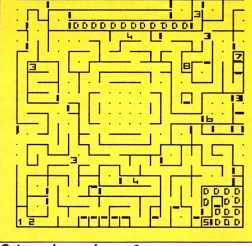
7 - Téléportation vers (3N), (19E) ; (8).
8 - Arrivée de téléportation de 7.
9 - Téléportation vers (10N), (14E); (10).
10 - Arrivée de téléportation de 9.
11 - Rotation aléatoire.

DONJON 2

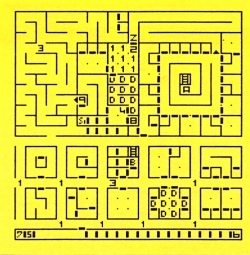
CATACOMBES

On y accède par l'un des temples du *Mad One*, en répondant à la question du prêtre « Tarjan ».

Niveau 0 — catacombes
D - Obscurité.
1 - Entrée.
2 - *Around you stretches miles of winding, twisting tunnel. The ancient bones of acolytes just out of the earth.*
3 - Pièges.
4 - *Smoke in your eyes.*
5 - *On the wall if etched this rhyme :*
Fifteen doors east,
And thou art there,
on souls they feast,
in the dark.
6 - *You have entered the burial preparation chamber. Few but the priests of the mad god have seen this and lived.*



Catacombes: niveau 0



Catacombes: niveau 1

7 - *A message on the wall, scrawled in blood says :« The ancient with kingset lives ... »*
8 - Descente vers niveau -1.

Niveau -1 — Catacombes

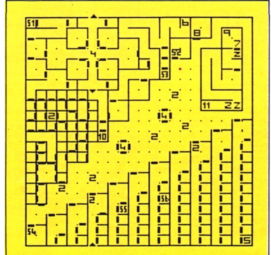
D - Obscurité.
A - Zone anti-magie.

S1 - Rencontre : 49 wights (8362 Xpts).
A - Montée vers niveau 0.
B - Descente vers niveau -2.
1 - Piège.
2 - *A sign proclaims that you have entered the chambers of Bashar Kalivar, High Priest. Prepare to die.*
3 - Rotation aléatoire.
4 - *You have entered the living chambers of Bashar Kalivar, High Priest. He screams, « Infidel! Face now the wrath of a servant of the Mad One! »* C'est la rencontre avec le Grand Prêtre.
5 - *Stasis chamber ahead : « Those who venture ahead should prepare a long stay! ».*
6 - *Soul seeker* : 145 Hpts de dommage à chaque membre du groupe !
7 - Impossible d'en sortir.
8 - *A voice from nowhere proclaims :*
« To the tower fly
A man one die
Once lost the eye ».
9 - *This is the High Priest's treasure chamber. Hit pet dragon, sphynx, peers at you hungrily. « Sphynx eat now », it growls;* amène au dragon gris (grey dragon).

Niveau -2 — catacombes

D - Obscurité.
A - Zone anti-magie.

S1 - 8 *wraiths* donnent 3413 Xpts.
S2 - 53 *zombies* donnent 4522 Xpts.
S3 - 66 *zombies* donnent 5632 Xpts.
S4 - 7 *wraiths* donnent 2986 Xpts.
S5 - 36 *ghouls* donnent 13824 Xpts.
S6 - 69 *wights* donnent 11776 Xpts.
1 - Arrivée du niveau -1.
2 - Piège.
3 - Téléportation de deux cases vers le Sud.
4 - Rotation aléatoire.
5 - Téléportation en 7E, 10N (10).
6 - Téléportation en 17E, 13N (11).



Catacombes: niveau 2

7 - *Before you lies the ancients chamber of King Aildrek, now a creature of darknsse. « Now, mortal man, I will drink of your souls », he hisses* donne spectre. Combat donne Eye.
8 - *A message is crawled on the wall in blood : « Seek the Mad One's stoney self in Harkyn's domain. »*
9 - Téléportation vers 11E, 8N (1).
10 - Arrivée de téléportation de 5.
11 - Arrivée de téléportation de 6.

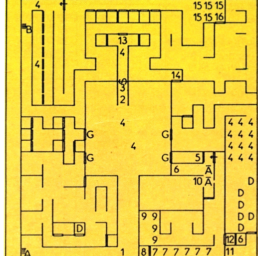
DONJON 3

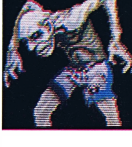
HARKYN'S CASTLE

On y accède soit en combattant un géant de pierre, un golem de pierre, puis un dragon gris, soit en combattant un lord ogre puis un dragon gris.

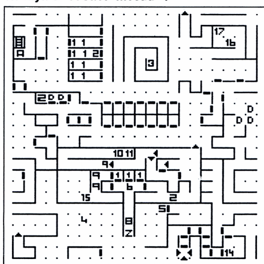
Niveau 0 — Harkyn's castle.
A - Entrée.
B - Montée vers niveau + 1.
A - Zone anti-magie.
D - Obscurité.
G - *Golem.*
1 - *A wide corridor leads into Baron Harkyn's castle. Fabulous tapestries adorn the walls. The flickering torchlight casts strange shadows.*
2 - *Three marble steps lead to the Baron's Throne.*
3 - *You are at the Baron Throne. Who whishes to sit on it ?* Donne un dommage si ce n'est pas un barde. Si c'est un barde, une porte secrète apparaît derrière le trône *(The sound of grating stone if heard).*
4 - Piège.
5 - *On the corridor is etched : gard room, members only.*
6 - Téléportation en 0N, 1-1E (8).
7 - Zone de perte de Hpts à chaque mouvement.
8 - Arrivée de téléportation de 6. *The royal Jail cell. The sulfurous smell of hot coast in the air.*
9 - Rotation aléatoire.
10 - *Before you stand six warriors, dressed in bright green robes. « Intruders! » They secram battle cries as the run toward you with drawn swords.* Donne 2569 Xpts.
11 - Epée de cristal.
12 - *A sign says, « To jail cell ».*

Haskyn's Castle: niveau 0

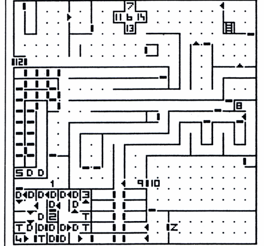




Haskyn's Castle: niveau 1



Haskyn's Castle: niveau 2



13 - *You see thee captain of the guard standing before you. « Die, scum ! » He screams as he runs insanately toward you.*
14 - *You are in the royal bedroom.*
15 - *Smoke in your eyes.*
16 - *A sign says, « N° trepassing ».*
Légendes niveau +1 - Harkyn's castle.
A - Arrivée du niveau 0.
1 - Perte de Hpts à chaque mouvement.
2 - Piège.
3 - Téléportation vers 3N, 6E (4).
4 - Arrivée de téléportation de 3.
5 - *A sign on the wall reads, « Slave quaters. »*
6 - *The air nearby has a foul reek to it.*
7 - Téléportation vers 3N, 10E (8).
8 - Arrivée de téeléportation de 7.
9 - Fumée dans les yeux.
10 - *A wizened man appears before you, saying « Answer this riddle to pass :*
Once man alive.
Now living death.
It drinketh blood,
N'stealeth breath.
What say they ? ».
Réponse : *Vampire*. Donne « *Pass at your leisure ». The Master Sorcerer says.*
11 - Téléportation vers 1E, 0N (12).



12 - Arrivée de téléportation de 11.
13 - *Silver square.*
14 - *A magic mouth on the wall speaks to you, saying this riddle : « Past warscapes fought by men long dead, and treasure lost on bloodied fiels, the One God lifts his thorn-crowned headd, and lays a strength on friendly ... ».*
15 - *You are in a splendid library.*
16 - Téléportation vers niveau 2.
17 - *Something is not quite right here.*

Niveau +2 — Harkyn's castle
A - Téléportation vers niveau +1.
D - *Darkness.*
T - *Trap.*
A - Zone anti-magie.
1 - *An old man stands before you saying « Answer this question to pass : what tavern lies off Night Archer Street ? ».The Skull Tavern.*
2 - *Written on the wall in bloods is : « the crystal sword will leave the crystal guardian in many pieces ».*
3 - Téléportation vers 0N, 0E, 4).
4 - Arrivée de téléportation de 3.
5 - Téléportation vers 20N, 10E (6).
6 - Arrivée de téléportation de 5.
7 - Téléportation vers 12N, 20E (8).
8 - Arrivée de téléportation de 7.
9 - *A sign on the wall reads, « The Barracks ».*
10 - *The legions of Baron Harkyn stand before you, recognizing you as intruders. « Death to them ». They scream.* Donne 4*99 *Bersekers*. Donne 59733 Xpts.
11 - Téléportation vers 16N, 0E (12).
12 - Arrivée de téléportation de 11, 13 et 14.
13 - Téléportation vers 16N, 0E (12).
14 - Téléportation vers 16N, 0E (12).
15 - Rotation aléatoire.
16 - *An old statue of fifteen foot tall warrior stands before you. An Eye levitates from and goes into the statue's empty socket. The statue comes to life !*
Après le combat, téléportation au nord-est de la ville, près du donjon numéro 4 : *Kylearan's Ambert Tower*, en (5) de Skara Brae.

DONJON 4
KYLEARAN'S AMBER TOWER

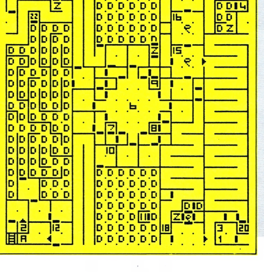
On ne peut y accéder qu'à partir du niveau +2 de *Harkyn's Castle*.

Niveau 0 — Kylearan Amber Tower

A - Entrée.
D - *Darkness.*
A - Zone anti-magie.
P - Rotation aléatoire.

1 - Téléportaion vers 1N, 1E (2).
2 - Arrivée de téléportation de 1.
3 - Téléportation vers 21N, 21E (4).
4 - Arrivée de téléportation de 3.
5 - Téléportation vers 12N, 11E (6).
6 - Arrivée de téléportation de 5 plus rotation aléatoire.
7 - *An inscription on the wall reads :*
« As guardian,
He must walk ...
Of his name
Means rock. »
8 - *A magic mouth on the wall speaks to you, saying this : « Name the one cold, foretold twofold ».* La réponse, *stone golem*, fait téléporter en 8N, 9E (10). (Message 4 des tavernes).
9 - *An inscription on the wall reads :*
« Made of earth
Yet without soul
As living statue
He is whole. »
10 - Arrivée de téléportation de 8.
11 - *A magic mouth on the wall speaks to you, saying this : « Name the endless byway and you path shall guaranteed ».*
12 - *A crystal statue comes to life before you, readdy to attack.* Une statue de cristal renaît devant vous, prête à l'attaque. C'est le *golem* de cristal. Si le groupe ne possède pas l'épée de cristal, le golem, une fois tué, se reforme indéfiniment.
13 - *A voice speaks softly, saying : « Beware the sting at the tail (south) of the serpent-way ».*
14 - La porte n'existe que si l'on a répondu à 11.
15 - Téléportation vers 20N, 15E (16).
16 - Arrivée de téléportation de 15.
17 - Téléportation vers 1N, 14E (18).
18 - Arrivée de téléportation de 17.
19 - *« Greetings ! I am Kylearan, oh perseverent ones, the good wizard of Skara Brae, Put away your weapons, for I am your ally, not an enemy. You have passed my tests, and now can continue into your true quest, the source of evil in Skara Brae ...Mangar the Dark, my Nemesis. Mangar's Tower, at the opposite corner of Skara Brae from mine, is a fictive level deathtrap, which can only be entered by use of onyx key. Good luck. »*
20 - Impossible d'en sortir (13).
21 - Téléportation vers l'entrée (0,0) (A).
22 - On trouve un triangle d'argent.

Kyléaran's Amber Tower: niveau 0



DONJON 5
MANGAR'S TOWER

Il faut passer par le premier donjon (égoûts), niveau -3 (2).

Niveau 0 — Mangar's tower

A - Entrée.
T - Piège.
H - Perte de points de vie.
D - *Darkness.*
A - Zone anti-magie.
P - Rotation aléatoire.

1 - 68 mercenaires. Donne 2493 Xpts.
2 - *On the wall is etched :*
Beyond the lie
Before the slip
A passage north
Will fake a trip
And upward go
To evil's grip
Yet not an inch
Will seem to dip.
3 - Téléportation vers 20N, 7E (4).
4 - Arrivée de téléportation de 3.
5 - 56 *dwares*. Donne 746 Xpts.
6 - Téléportation vers 11N, 0E (7).
7 - Arrivée de téléportation de 6.
8 - Téléportation une case vers le sud.
9 - 96 samouraï. Donne 16384 Xpts.
10 - *Ahead lies the deathfield.*
11 - *Ahead lies the exit, oh faithful ones !*
12 - *A magic mouth on the wall speaks to you, saying this : « Perseverence in all things ».* Donne téléportation vers niveau +1 (sens unique).

Niveau 1 — Mangar's tower

H - Perte de points de vie à chaque mouvement.
D - *Darkness.*
T - *Trap.*
A - Zone anti-magie.
P - Rotation aléatoire.

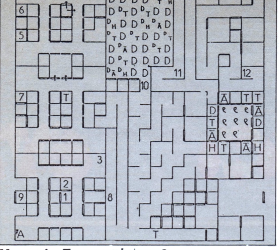
1 - Téléportation en bas. Sens unique vers niveau 0 (17N, 21E).
2 - *Smoke in your eyes.*
3 - *Stairs up* niveau 2. Montée vers niveau 2.
4 - 67 samoura. Donne 11434 Xpts.
5 - *Ahead lies the exit, oh faithful ones !*
6 - 97 *hobbits*. Donne 1131 Xpts.
7 - *On the wall is etched :*
« The spectre Snare
Can catch a foe
And bind him lest
His spirit go... »
8 - *A magic mouth on the wall speaks :*
« Two shapes yours,
One's around ;
Speak thee shape
And final found ».
Réponse : *Circle*. Donne le cercle d'argent.
9 - Téléportation vers 4N, 8E (10).
10 - Arrivée de téléportation de 9 plus rotation aléatoire.
11 - Téléportation sur place. Seule solution, se téléporter.
12 - 32 *ghoules*

Niveau 2 — Mangar's tower

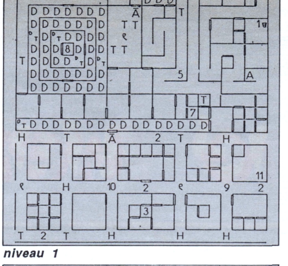
D - *Darkness.*
T - *Trap.*
A - Zone anti-magie.
P - Rotation aléatoire.

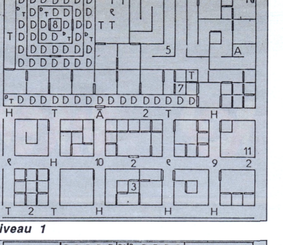
1 - *Stairs down* (montée) vers niveau +1.
2 - Téléportation vers 3N, 14E (3).
3 - Arrivée de téléportation de 2.
4 - Téléportation vrs 10N, 7E (5).
5 - Arrivée de téléportation de 4
6 - *On the wall is etched :*
« In all the land
The fourth is and. »
7 - *On the wall is etched :*
« On the many
Levels several
Are ancient but
The sixth is
Forever. »
8 - *You smell burning coals...*
9 - *On the wall is etched :*
« The One has said
That the first
Man is blessed
And the last is damned. »
10 - *A magic mouth on the wall talks : « Speak the seven of the One God, in sequence, and seek the lost stairs ».*
Réponse :
Lie [return] (13)
With [retun] (12)
Passion [return] (15)
And [return] (6)
Be [return] (11)
Forever [return] (7)
Damned [return] (9)
Donne *« Well done, oh faithful ones ! »*
11 - *On the wall is etched : « We speak of One God, eternal is he, his fifth is almost certainly be ».*
12 - *On the wall is etched : « The One God's second if surely with ».*
13 - *On the wall is etched : « Do not cry. The first is lie. »*
14 - *An old man is here, and says to you : « I am the Keymaster. I have something to sell you for the low price of 50,000 gold pieces. (B)uy item* Donne Master Key. (Attention que tous les personnages ne soient pas pleins !). Cette clé permet de franchir directement les grilles menant à *Mangar's tower* et à *Kylearan's Amber tower* ; sans passer par les égoûts ou par le château.
15 - *As the One God has said, the third is passion if you have love and life.*
16 - *Stairs up* (montée) vers niveau 3. Ne se dévoilent que si l'on a répondu correctement à la bouche magique de 10 à chaque passage dans ce niveau.



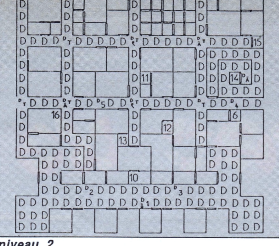


Mangar's Tower: niveau 0

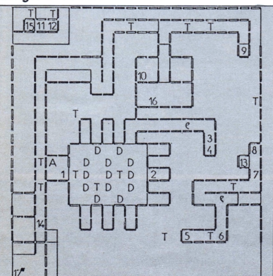




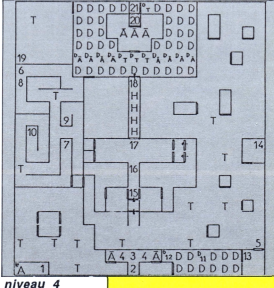
niveau 1



niveau 2



niveau 3



niveau 4

Niveau 3 — Mangar's tower

A - *Stairs down* (descente) vers niveau 2.
D - *Darkness.*
T - *Trap.*
P -·Rotation aléatoire.
1 - *On the wall is etched : « Welcome to Mangar's crypt ».*
2 - *There is a large black coffin in this tomb. Do you wish to (O)pen it, (E)xit the tomb ?* (O)pen donne *A vampire rises from the coffin. He seems rather disturbed.*
3 - *The shape of a skull is etched on the floor.*
4 - Téléportation vers 3N, 15E (5).
5 - Arrivée de téléportation de 4.
6 - *A gust of wind blows through here....* Eteint la lumière.
7 - *Two sleeping dragons awaken at your passage. « Hmm, humans for dinner again, Gor. », says the small one. « Why don't we get any pork up here ? ».*
8 - Téléportation vers 18N, 20E (9).
9 - Arrivée de téléportation de 8.
10 - Téléportation vers 20N, 2E (11).
11 - Arrivée de téléportation de 10.
12 - Transformation de l'environnement. Tous les murs deviennent portes, et toutes les portes deviennent murs. Voir la deuxième carte de ce niveau.
13 - *A magic mouth on the wall speaks : « Name the greatest son of Odin an win his aid ».* Réponse : *Thor.*
14 - *Tracks lead south down this corridor.*
15 - Téléportation vers 14N, 12E (16).
16 - Arrivée de téléportation de 15.
17 - Téléportation vers niveau 4.

Niveau 4 — Mangar's tower

A - Téléportation vers niveau 3.
H - Perte de points de vie à chaque mouvement.
D - *Darkness.*
T - *Trap.*
A - Zone anti-magie.
1 - Téléportation ver 0N, 10E (2).
2 - Arrivée de téléportation de 1.
3 - *A magic mouth on the wall speaks to you, saying : « Death to those who would attack the mighty one ! ».* Plus perte de points de vie (une seule fois).
4 - *Smoke in your eyes.*
5 - Téléportation vers 16N, 0E (6).
6 - Arrivée de téléportation de 5.
7 - Téléportation vers 15N, 0E (8).
8 - Arrivée de téléportation de 7, 9 et 10.
9 - Téléportation vers 15N, 0E (8).
10 - Téléportation vers 15N,0E (8).
11 - Téléportation vers 1N, 13E (12).
12 - Arrivée de téléportation de 11.
13 - Dissension dans les rangs : un personnage possédé.
14 - *There is a pool of boiling liquid here. Will you (Di)ve it, (E)xit ?* (D)ive donne téléportation vers 6N, 10E (15).
15 - Arrivée de téléportation de 14.
16 - Quelque chose arrive (test sur un objet ?).
17 - *4 spectres.*
18 - *On the wall to the north are etched three geometric shapes : a square, a circle and a triangle.* Les avoir *(silver square, silver triangle and silver circle)* donne porte secrète.
19 - *« This is Mangar's treasure trove. Two dragons are here, and they are very hungry. I think you're in some real trouble. »* Donne two black dragons.
20 - *You stand in the antechamber of Mangar the Dark, evil Archmage of Skara Brae. Mangar's glares at you with deep hatreed. « Die mortals ! » he screams. With a wave of his hand a few of his close friends drop by. They don't look like a fun group.* Donne two greater demons, three vampire lords, one Mangar.

Quand le combat est gagné : *Kylearan, the good Archmage, appears before you in a flash of light. « Well done » he cries, beaming. « Your quest in Skara Brae is now finished ! The evil one is now defeated, and his spell of winter will soon end. You will all, as a symbol of my gratitude, receive a gold and experience bonus of 300,000 units. Fare well and live long ! » Kylearan vanishes.*
Attention : on ressort de la pièce après le combat. Cette pièce et la 21 sont les seuls où l'on puisse jeter un sort de téléportation pour rejoindre l'entrée du donjon.
21 - *A magic mouth speaks to the party :*
« What can bind the mightiest foes ? Réponse : Spectre snare. Spectre Snare a un personnage.

LISTE DES SORTS

CONJURER

Niveau 1 :
Mage flame : type aide. Code : MAFL.
Arc fire : type attaque. Code : ARFI.
Sorcerer shield : type protection. Code : SOSH.
Trap zap : tpe aide. Code : TRZP.
Niveau 2 :
Freeze foes : type attaque. Code : FRFO.
Kiel's magic compass : type aide. Code : MACO.
Battleskill : type aide. Code : BASK.
Word of healing : type guérison. Code : WOHL.
Niveau 3 :
Arcyne's magnestar : type attaque. Code : MAST.
Lesser revelation : type aide. Code : LERE.
Levitation : type aide. Code : LEVI.
Wastrike : type attaque. Code WAST.
Niveau 4 :
Elik's instant wolf : type attaque. Code : INWO.
Flesh restore : type guérison. Code : FLRE.
Poison strike : type attaque. Code : POST.
Niveau 5 :
Greater revelation : type aide. Code : GRRE.
Wrath of valhalla : type attaque. Code : WROV.
Shock sphere : type attaque. Code : SHSP.
Niveau 6 :
Elk's instant ogre : type attaque. Code : INOG.
Major levitation : type aide. Code : MALE.
Niveau 7 :
Flesh anew : type guérison. Code : FLAN.
Apport arcane : type téléportation. Code : APAR.

MAGICIAN

Niveau 1 :
Vorpal plating : type attaque. Code VOPL.
Air armor : type aide. Code : AIAR.
Sabhar's steelight spell : type aide. Code : STLI.
Scry site : type aide. Code : SCSI.
Niveau 2 :
Holywater : type attaque. Code : HOWA.
Wither strike : type aide. Code : WIST.
Mage gauntlets : type attaque. Code : MAGA.
Area enchant : type aide. Code : AREN.
Niveau 3 :
Ybarra's mystic shield : type aide. Code MYSH.
Oscon's ogre strengh : type aide. Code : OGST.
Mithril might : type aide. Code : MIMI.
Starflare : type attaque. Code STFL.
Niveau 4 :
Spectre touch : type attaque. Code SPTO.
Dragon breath : type attaque. Code : DRBR.
Sabhar's stone light spell : type aide. Code : STSI.
Niveau 5 :
Anti-magic : type aide. Code : ANMA.
Aker's animated sword : type aide. Code : ANSW.
Stone touch : type attaque. Code : STTO.
Niveau 6 :
Phase door : type aide. Code : PHDO.
Ybarra's mystical coat of armor : type aide. Code : YMCA.
Niveau 7 :
Restoration : type guérison. Code : REST
Deathstrike : type attaque. Code : DEST.

SORCEROR

Niveau 1 :
Mangar's mind : type attaque. Code MIJA.
Phase blur : type aide. Code PHBL.
Locate traps : type aide. Code LOTR.
Hypnotic image : type aide. Code : HYIM.
Niveau 2 :
Disbelieve : type aide. Code : DISB.
Target-dummy : type aide. Code : TADU.
Mangar's mind fist : type attaque. Code : MIFI.
Word of fear : type aide. Code : FEAR.
Niveau 2 :
Wind wolf : type aide. Code : WIWO.
Kylearan's vanishing spell : type aide. Code : VANI.

Second sight : type aide. Code : SESI.
Curse : type aide. Code : CURS.
Niveau 4 :
Cat eyes : type aide. Code : CAEY.
Wind warrior : type aide. Code : WIWA.
Kylearan's invisibility speel : type aide. Code : INVI.

Niveau 5 :
Wind ogre : type aide. Code : WIOG.
Disrupt illusion : type aide. Code : DIIL.
Mangar's mind blade : type attaque. Code : MIBL.
Niveau 6 :
Wind dragon : type aide. Code : WIDR.
Mind warp : type aide. Code : MIWP.
Niveau 7 :
Wind giant : type aide. Code : WIGI.
Sorcerer sight : type aide. Code : SOSI.

WIZARD

Niveau 1 :
Summon dead : type aide. Code : SUDE.
Repel dead : type attaque. Code : REDE.
Niveau 2 :
Lesser summoning : type aide. Code : LESU.
Demon bane : type attaque. Code : DEBA.
Niveau 3 :
Summon phantom : type aide. Code : SUPH.
Dispossess : type guérison. Code : DISP.
Niveau 4 :
Prime summoning : type aide. Code : PRSU.
Animate dead : type aide. Code : ANDE.
Niveau 5 :
Baylor'sspell bind : type aide. Code : SPBI.
Demon strike : type attaque. Code : DMST.
Niveau 6 :
Spell spirit : type aide. Code : SPSP.
Beyond death : type guérison. Code : BEDE.
Niveau 7 :
Greater summoning : type aide. Code : GRSU.

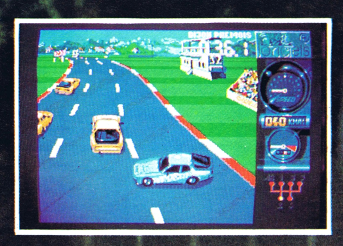
BARD SONGS

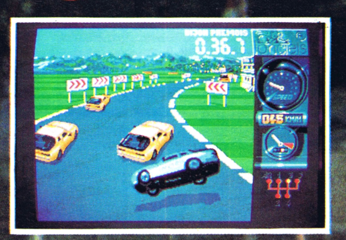
1 - *Falkentyne's fury* : guérison.
2 - *The seeker's ballad* : lumière.
3 - *Wayland's watch* : combat.
4 - *Badh'r kilnfest* : aide.
5 - *The traveller's tune* : aide.
6 - *Lucklaran* : protection.

1 - *Falkentyne's fury* : guérison.
2 - *The seeker's ballad* : lumière.
3 - *Wayland's watch* : combat.
4 - *Badh'r kilnfest* : aide.
5 - *The traveller's tune* : aide.
6 - *Lucklaran* : protection.

avec René Metge, en







PHOTOS ATARI



199 Frs* toute version cassette

249 Frs* toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD cpc
THOMSON
MO6-TO8-TO9+
C 64/128

SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC
OLIVETTI PC 1
THOMSON TO16

TANDY PC
et tous les compatibles PC
disquettes 5 1/4 et 3 1/2

Prix moyen constaté



RENÉ METGE

Paris-Dakar 1981 : 1er
Touriste Trophy 1983 : 1er
Paris-Dakar 1984 : 1er
Paris-Dakar 1986 : 1er
Turbo Cup Porsche : 1er


trez dans la course !
Turbo Cup
"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.
Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."
René Metge
MANUEL
Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988
Turbo Cup
loriciels
81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18
N° 1 Français du jeu pour micro-ordinateurs
CATALOGUE GRATUIT
LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL
NOM
PRENOM
ADRESSE
ORDINATEUR
Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi
GAME 10/88



Merci à L'ayatollah Konami, S. VassaL, ainsi qu'à quelques autres qui n'ont malheureusement pas inscrit leur nom sur le courrier. Tapez le programme suivant (pour les pokes MSX) :

10 BLOAD« nom du fichier » (sans R devant).
20 POKE &....
30 DEFUSR = &H...:A=USR(0) (&H... = adresse de départ)

LOGICIELS	VIE INFINIE
1942	C64: 5806,234 + 5807,234 + SYS 2640
ALIEN-8	MSX: HB759,0
ALPHA SQUADRON	MSX: H95AE,n
ARABIAN NIGHT	C64: 2631,173 + 2632,141
ARKANOID	MSX: HCC10,0
ATHLETIC LAND	MSX: H9271,0
ATTACK MUTANT C.	C64: 11639,255
BAGGIT MAN	C64: 22235,5
BANDITS	C64: 4759,169
BATTLE THROUGHT T.	C64: 22045,255
BLACK HAWK	C64: 8290,255
BLACKWICHE	C64: 4678,173
BOMBER MAN	MSX: H9066,n
BOSCONIAN	MSX: H92BB,n
BOULDER DASH	C64: 16494,165
BOULDER DASH1	MSX: H86FF,n
BREAKER 4éme part.	MSX: H9BE8,0
BRUCE LEE	C64: 5686,128 ou 7462,165
BUCK ROGERS	C64: 2490,9
BUCK ROGERS	MSX: H854D,n
BUGGY BOY	C64: 39945,96 + 2048,32 + 2050,13 + 2049,104 + SYS 2048
BUMBLING BAY	C64: 47465,176
CAMELOT WARRIOR	C64: 23730,264 + 23731,234 + 23732,234 + SYS 16384
CAULDRON 2	64: 26282,165
CAULDRON	C64: 30471,0 ou 40627,0 ou 41978,0
CAVELON	C64: 15458,255 ou 23789,255
CHILLER	C64: 22501,189
CIRCUS CHARLIE	MSX: H916B,0
COMIC BAKERY	MSX: H91B9,0
COMMANDO	C64: 5428,172
CRAZY TRAIN	MSX: H96F2,0
DIG DUG	MSX: H9756,0
DORORON	MSX: H90AD,n
DRAGON ATTACK	MSX: H9A68,0
E.I.	MSX: H9970,0
EGERLAND MISTERY 1	MSX: HB11D,0
ENCOUNTER	C64: 30430,0
EXERION 1	MSX: H9525,0
FROGGER	MSX: H93EC,n
FRUIT PANIC	MSX: H9F31,0
GALAGA1ère part	MSX: HAA5F,n
GALAXIAN	MSX: H9221,n
GOONIES	MSX: HCD64,0
GUN FIGHT	MSX: HB1A9,0
HAPPY	MSX: H9131,n
INDIANA NO BOUXEN	MSX: H9053,n
INSPECTOR Z 2	MSX: H90CD,n
JET SET WILLY 1	MSX: H9B9E,0
JET SET WILLY 2	MSX: HC27E,n
KING AND BALLOON	MSX: HA4EB,n
KING'S VALLEY	MSX: H916C,0
KNIGHTLORE	MSX: HB4D0,0
KNIGHTMARE	MSX: H91C9,0
KY JAGUAR	MSX: H9172,0
LIGHT FORCE	C64: 11547,5 + SYS 6713
MIDNIGHT BUILDING	MSX: H8CC3,n
MONKEY ACADEMY	MSX: H938A,0
MOPIRANGER	MSX: H935A,n
MOUSER	MSX: HAB49,0
MUTANT MONTY	MSX: H97BC,0
NIGHT SHADE	MSX: H9E8A,0
NINJA	MSX: H9AA9,n
PAC MAN	MSX: H9658,0
PINE APPLIN	MSX: H855C,n
PIPPOLS	MSX: H914D,0

LE RETOUR

Cette rubrique étant entièrement réalisée grâce à vos envois, nous vous considérons à la rédaction comme collaborateurs à part entière de Game. Ainsi, faites-nous parvenir une photo et un petit mot sur vous-même avec les rescues importants. J.-M. Ginestet nous a par exemple envoyé un courrier de plus quarante pages !

Doctor Bit perdu dans les steppes américaines passe le flambeau à son maître le Professor Peek. Il profite d'ailleurs de cette occasion pour vous demander à tous d'inscrire vos nom et adresse sur vos lettres ou plans.

Du Professor Peek aux lecteurs...

Salut aux fidèles lecteurs, et même aux infidèles (ne soyons pas sectaire), le Doctor Bit change de tête (non je ne me lance pas dans la chirurgie esthétique) mais reste à votre service. Pensez à me laisser vos noms et adresses sur la lettre et non sur l'enveloppe, la première étant sûre d'atterrir sur mon bureau... Que tous ceux qui nous envoient des codes pour pirater des programmes, comprennent que le but du journal n'est pas de couler ceux qui éditent les jeux que vous aimez. Donc, il n'y a qu'un chemin possible pour ces lettres, il est vertical, et va de mon bureau à la corbeille à papier... Il n'est pas possible pour le moment, de passer les programmes dans cette rubrique, sauf s'ils sont très courts.

P.S. Les rescues, peeks et pokes ainsi que les codes sont les vôtres. Si parfois certains ne marchaient pas, soit ceux-ci seraient des faux (gare à vous), soit nous aurions fait une erreur de frappe en les recopiant (quoi de plus naturel).

REPONSES

— Pour **Rygar d'Aigle** (Game n°7) de J-P. Verdier (12) : Z1Z1Z43ZZZZZZZZZZZ1ZZ3Y3Z-Z1Y24V25,

— Pour le même de Doctor Death : ZZZZY4WZZZYVX22ZZZYVX22 ZZ1Y24V12, (trouvez l'erreur... hum !)

— Pour **Ronald** (Game n° 7) de Lord French :
Dans ***Street Hawk,*** rouler pendant vingt à vingt cinq secondes, puis se rabattre près d'un immeuble rayé avec deux fenêtres, et tuer les voleurs. Une voiture bizarre va arriver et doubler, la détruire et c'est le tableau suivant. Pour les silex de *Sapiens,* rien de spécial, mais pour gagner, il faut tuer un ours et offrir sa peau au chef.

— Pour **Thibaud** (Game n° 7) de J-P. Verdier (12) :
Code 897653 pour « Freddy Hardest ».

— Pour **M. Chalifour** (Game n° 7) de J-P. Verdier (12) :
Premier et seconds chefs à coups de pied, troisième par saut et l'achever par saut à la tête, pour le dernier coups de pied et de poing et dès qu'il est par terre, sauter dessus et taper en se baissant.

— Pour **Antonnin I.** (Game n° 8) de David Martin (49) :
Le mot pour le mur est CERCUEIL, associé au crucifix qui est dans la pièce au balcon.

— Pour **S. Faurie** (Game n° 8) de J-P. Verdier (12) :
Dans ***Captain America,*** le levier vers D ou G sélectionne un des quatre cadrans du plan, H ou B le plan où vous allez. Quatre types de cadrans, A un engin donnant le mot code, B la salle de contrôle où l'on trouve des lettres du mot de passe si on a le code, C donne le Ying et le Yang pour l'antitoxine, et D l'endroit où placer le Ying et le Yang. Plan 1 cadrants (A,B,C,D), 2 (A,A,B,D), 3 (C,D,B,D). Pour avoir un bouclier, tuez les deux cyborgs à la sortie, attendre, et tuer un petit truc qui sort. Immunité et grenades dans le D. Dans l'oblivator (?) : bouton 1 sortie, 2 renseignements, 3 musique marche/arrêt, 4 avec juste 3 pressions 1 vie supplémentaire.

— Pour **Rudy** (Game n° 9) du Bouffon Bleu :
A propos de ***Fairlight,*** les casques servent à mieux supporter les combats, le parchemin à se téléporter au tableau initial, les sabliers à stopper les fantômes. Les pots de fleurs doivent être déplacés, pour trouver une bourse qui redonne tous les points de vie. Enfin, dans la salle avec un fantôme, existe un crucifix sous le trône, le poser sur la croix en haut des escaliers, pour détruire le fantôme.

— Pour **D. Darzens** (GAME 9) du Bouffon Bleu :
Le code du second niveau de ***Army Move*** est 15372. Tout ordinateur ou non, précisé dans la demande, n'est-ce pas les têtes en l'air ?

TRUCS ET ASTUCES

(Machines non précisées)

— ***Barbarian*** (Palace Software) : pour vaincre le magicien, faites des roulades et il suffira de le toucher pour qu'il meurt, hyerk hyerk hyerk ! (si !). Remercions L'ayatollah Konami, et d'autres qui non pas mis leur nom sur la lettre (voir plus haut), pour ce renseignement, qui leur vaut notre estime (c'est déja pas mal).

— ***Exolon :*** redéfinissez les touches en tapant ZORBA, puis redéfinissez les normalement, pour une vie infinie (David Parade).

— ***Profession Detective :*** fouiller le manteau, prendre le portefeuille, descendre, N, au bar une fille un ticket, 1 mot de passe sur les bonbons chez le boulanger, gare, donner T + M. de P., monter dans le train. Une bouteille de whisky chez les Pez, pour un clodo contre un mot de passe pour les loubards (A. Charchie, Zeus).

Thomson TO6 et TO8

— ***Krakout :*** brancher le joystick sur le port 1, et se servir de fire et de la manette.

— ***The Way of the Tiger :*** l'espèce de hulk avec un gros pif (c'est pas moi qui le dit..), une imprimante DMP 2160 (Vilner Lionel) ?

Oric 1 ou Atmos

— ***Chopper :*** vie infinie pour, Breaker au menu, se mettre en HIRES, puis RUN 3115. Si l'écran saute, faire CONTROL C, tapez texte, puis HIRE et CONT (F. Marchis).

— ***Honey Kong :*** vie infinie DOKE 51FC,90 (F. Marchis).

— ***Doggy :*** POKE 1EF1,255 (F. Marchis).

— ***Invaders :*** POKE 26EC,255 - POKE 2824,96 (F. Marchis).

MSX (standard)

— ***F1 Spirit :*** pour accéder à tous les circuits, tapez le code JEFJ JMDB IPLN MJGL JDDI LFJK, et le cinquième moteur (jaune) évite d'avoir à faire le plein (Bibi).

— ***Metal Gear :*** un traître doit mourir à la fin, quoiqu'il arrive. Utiliser l'échelle de gauche pour vous échapper. Pour le final, posez les mines comme suit : Droite, D, G, D, G, G, D, G, G, D, D, G, D, G, D, et (ouf!) D (Bibi).

— ***Rambo :*** les codes de 1 à 9 : 10 A 09 A 38 - 04 K 14 O 42 - 03 M 16 O 41 - 05 U 01 K 42 - 03 K 12 M 41 - 04 K 29 K 38 - 03 S 21 K 40 - 12 F 04 M 29 - 10 Y 20 T 31 (Bibi).

— ***Nemesis :*** au tableau 3 il y a une plateforme avec trois colonnes, détruiser la dernière, et prenez sa place (vite ! feignant !) et hop passage secret. Il faut avoir un uplaser au départ et passez en downlaser à la fin (Bibi).

— ***Nemesis*** dans le slot 1 et ***Pengouin*** aventure dans le slot 2, et hop un pingouin volant (Bibi).

— Pour avoir une option back up, ***Nemesis*** dans le 1 et **The Maze of Galions** dans le 2 (Bibi).

Amiga

— ***Defender of the Crown :*** 2048 chevaliers en appuyant sur K depuis l'écran titre jusqu'au début du jeu (J. Phillippe).

— ***Insanity Fight :*** on accède à n'importe quel niveau en appuyant sur les deux boutons de la souris, celui du joystick, et L.

— ***Workbench :*** les deux touches SHIFT, les deux ALT, et une touche fonction, donne une ligne de pub. pour chaque fonction.

Atari ST

— ***Mickey*** : tapez sur Insert, puis 61315688, puis encore Insert, une ligne apparaît sur le bord, sinon il faut recommencer. F2 permet alors d'avoir des passe-partout, F3 nous place en haut d'une tour, et enfin, Enter fait sortir des pièces.

— ***Outrun :*** si on tape STARION, T augmente le temps, S change de niveau, B ramène au début du niveau, et D pour enregistrer les images (M. Tasendo (95)).

Commodore 64

— ***Kung Fu Master :*** pour avoir un pistolet, appuyer simultanément sur SHIFT/LOCK/G (Steph the Devil).

Amstrad CPC

— ***Phantis :*** code 84187 pour la seconde partie (J-V Thelant).
— ***Avec Discology*** en mode éditeur + : pour ***Prohibition*** piste 10 secteur 91 adresse &1F3, changez &C68 par &00, ESC vous rend alors invincible. Pour ***Gryzor*** piste 07 secteur 01 adresse 03DD, on remplace 3D par 00 (J-V Thelant).
— ***Rally II :*** restez continuellement à droite, sauf sur le pont, ou le littoral (F. Bouchaud, N. Grolleau, L. Vilner, Zi Ande).
— ***Sai-Combat :*** on double ses vies avec Return (F. Bouchaud, N. Grolleau, L. Vilner, Zi Ande).
— ***Freddy Hardest :*** code 8976543 (F. Bouchaud, N. Grolleau, L. Vilner, Zi Ande).
— ***Game Over :*** code pour la seconde partie 10218 (F. Bouchaud, N. Grolleau, L. Vilner, Zi Ande).
— ***Arkanoïd 2 :*** sur la page de présentation, ESC fait défiler les tableaux; ou bien, enfoncez les touches « Z » (ou « W ») + « E » + « D » + « F » (F. Bouchaud, N. Grolleau, L. Vilner, Zi Ande).
— ***Death Wish 3 :*** si vous souhaitez tirer d'une fenêtre, appuyez sur W (Gluon du lecteur).
— ***Meurtres en Série :*** une brique gravée doit être cassée, car elle contient un message (Gluon du lecteur).
— ***Army Moves :*** code seconde partie 15372 (Doctor Death).
— ***Cobra :*** en gagnant une vie à 10000, tuez une femme (ben bravo les conseils !) les points baissent et en repassant 10000, on regagne une vie (Doctor Death).
— ***Sram II :*** prendre torche, N, ouvrir tombe, descendre, donner torche, monter, S, O, ouvrir tombe, desc, donner vin, E, N, N, sous pont, embrasser crapaud, N, O, O, O, S, O, prendre extincteur, N, pre farine, S, E, N, utiliser l'extinct., pre œufs, S, appuyer nez, E, entrer 3, faire gâteau, N, monter, le chat dort, N, N, attendre le roi en faisant N-S... donner gâteaux (Doctor death).

— Vie infinie pour les jeux sur k7 ***(Zeus)...***
— ***Short Circuit 1 :*** de nombreux renseignements (Zeus).
— ***Relief Action :*** code d'épilogue (Zeus).
— ***Hurlement :*** comment faire démarrer la voiture (J-V Thelant) ?
— ***Zombi :*** comment remplir le jerrycan (J-V Thelant) ?
— ***Pharaon :*** quel est le nombre demandé par le garde de la cité (J-V Thelant) ?
— ***Gryzor :*** vies infinies et trucs pour (Vilmer Lionel, Doctor Death).
— ***Arkanoïd :*** vies infinies et trucs pour (Vilmer Lionel, Doctor Death).
— ***Platoon :*** vies infinies et trucs pour (Vilmer Lionel).
— ***Bomb-Jack III :*** vies infinies et trucs pour (Vilmer Lionel).
— ***Les Passagers du Vent :*** que faire à l'avant-dernier tableau (Gluon du lecteur et C. Delpierre) ?
— ***L'Arche du Captain Blood :*** qui sait discuter avec le tubular brain et les autres (Gluon du lecteur et C. Delpierre) ?
— ***Head over heels :*** tout ce que vous voudrez (Doctor Death).
— ***Tuer n'est pas jouer :*** tout m'intéresse (Doctor Death).

Apple IIe

— ***Conan :*** vie infinie (H. Bonnot).

Atari ST

— ***Explora :*** que faire du testament (3.1416), comment ouvrir le coffre de la cuisine, où trouver le briquet, et à quoi servent les chiffres du manuel à côté des icônes (M. Tasendo) ?
— ***Bard's Tale :*** où est le Review board (Betty one) ?
— ***King Quest II :*** comment passer la seconde porte magique de (Betty one) ?

Commodore 64

— ***Game Over :*** vie infinie.
— ***Rastan :*** comment choper la corde du premier niveau sans enrichir son dentiste, à force de rebondir sur les dents... ?
— ***Who Dares Wins :*** qui donnerait une vie infinie (Steph the Devil) ?

RECHERCHE

(Machines non précisées)

— ***Platoon :*** que faire après avoir fait sauter le pont ?
— ***Les Maîtres de l'Univers :*** comment entrer dans les magasins ?
— ***Predator :*** peut-on tuer la chose sans mourir ?
— ***Crafton et Xunk :*** quelle est la liste des objets, et leurs fonctions (David Martin) ?
— ***Blueberry :*** quels sont les quinze derniers mouvements (J.Phillippe (Belgique) ?
— ***Ace :*** des trucs (A. Charlie) ?
— ***Airwolf :*** trucs après les fusées (A. Charlie) ?
— ***L'Anneau de Zengara :*** bloqué au second étage de la tour (J. Vandonabeele).

Amstrad CPC

— ***Goonies :*** comment sortir du labyrinthe (C. Carle) ?
— ***Equinox :*** comment sortir de la première partie (C. Carle) ?
— ***Gabrielle :*** si le détonateur devant la porte du paradis disparait, que faire (A. Legrand) ?
— ***L'Anneau de Zenghara :*** au secours, que faire au niveau 4 de la tour (A. Iommi) ?

PC et Compatibles

— ***Arkanoïd :*** des pokes, des pokes oui mais pour Arkanod (PC man).
— ***Manhattan Dealer :*** idem des pokes en pagaille (PC man).
— ***World Games :*** toujours et encore des pokes (PC man).
— ***Great Escape :*** comment prendre et se servir des objets (J- F Motacz) ?

TO8 et TO6 Recherche

— ***MGT :*** vie infinie pour l'inconnu Express.
— ***Cinquième Axe :*** vie infinie (Gaspard).
— ***Arkanoïd :*** help (F. Bouchaud, N. Grolleau, Zi Ande).
— ***Green Beret :*** au sec... (F. Bouchaud, N. Grolleau, Zi Ande).

MSX (standard)

— ***Tuer n'est pas joué :*** que faire devant le gardien et le trou, au niveau 6 (Tanger) ?
— ***Nemesis :*** que faire à la fin (Bibi) ?
— ***Salamander :*** qui a des trucs (Bibi) ?
— ***Nemesis I :*** pokes et comment détruire les statues au troisième tableau (A. Lavigne) ?
— ***Yie Ar Kung Fu II :*** je veux des pokes (A. Lavigne (19)).

...SKRULL

CHIEN

C: poser les trois diamants sur la statue qui vous en rend un.

A: tuer l'oiseau pour obtenir la clef ouvrant la porte 1.
B: poser la pierre trouvée dans le cercle pour ouvrir la porte 4.

D: poser le 3ème diamant et marcher dessus pour ouvrir la porte 10.

E: utiliser l'épée pour casser la boule noire.

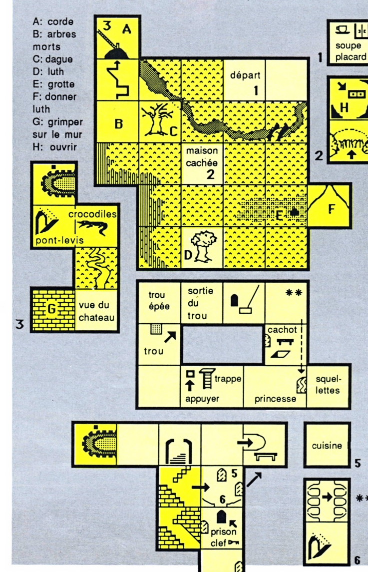
TROU

Départ
Aigle
Diamant
Squelette
Kangourou
Sorcier
sens de l'attaque des monstres

La vitesse à laquelle vous nous envoyez vos rescues a parfois de quoi nous surprendre. Skrull, le jeu édité en 16/32, testé dans le numéro de septembre est déjà terminé par (si vous avez les initiales, ça suffit ?) J-M. G. C'est, il est vrai, un jeu bien facile. En voici la solution complète.

THE BLACK CAULDRON

Toujours et encore de Jean-Michel Ginestet, The Black Cauldron est une aventure animée de l'éditeur américain Sierra on Line (King Quest I, II et III). Nous publierons d'ailleurs très prochainement la série des King Quest par Jean-Michel.



E, do (open door), do (get corn), do (open gate), use corn (give corn to pig)
W, do (open door), do (open cupboard), do, do, do, do, do (get cruel), *ressortir.*
E, S, *passer le pont.*
W, W, S, *passer les buissons,* do (open door), do (open cupboard), do (get cookies), *ressortir.*
S, *quand vous rencontrez Gurgi lui donner la pomme* (use).
S, S, look (in hole), do (get luth).
E, E, N, use (magic word *devant la cascade*), *entrer dans la grotte,* do, use (give luth), use (flying dust), *monter.* **I,** use (magic word).
W, *aller près de l'eau,* use (water flash), use (water flash).
W, W, N, N, do (get dagger).
W, N, *passer devant le rocher bleu, monter jusqu'au vert, aller à gauche, monter jusqu'au rose, aller à gauche, passer devant le blanc du fond, monter sur le marron.*
N, use (rope) do (get rope), *monter en diagonale la corde, grimper la falaise.*
E, N, *passer la corniche.*
N, W, *manger et boire, se faire attraper par le garde,* do (get cupe), use (cup *contre la porte*), do, do, do (*tjs contre la porte*), do (*sur le rocher où est apparue la princesse.*
W, do (*ce qui est contre le mur*),
Up, N, W, UP, E, do (open cup board), do (get all).
S, *passer entre les tonneaux de vin)*
W, W, do (*5x contre le mur*).
N, do (get sword).
S,S, E, up, N, use (sword, garde), do (get keys), use (keys *contre la porte*), use (keys *contre le prisonnier*), *sortir de la cellule.*
W, up, up, W, W, do (*sauter du donjon*).
S, E, S, S, S, *redescendre la falaise, passer la corde.*
S, S, use (flying dust), do (open door), use (offer sword), *le dragon vous prend alors le chaudron, remonter au château, là où vous avez pris les clefs il y a une grille :* do (*ce qui la pousse*), *avancer au bord,* do : *Gurgi saute dans le chaudron à votre place, le sorcier meurt ...*

SUNDOG Comment apprivoiser le chien solaire ?

Voici donc le retour de *Sundog* sur nos écrans, retour que nous devons au succès de *Dungeon Master*. En effet, FTL n'ayant rien d'autre dans ses tiroirs, c'est ce jeu, déjà ancien, que l'on nous propose. Venant, à l'origine, du monde de la « pomme », il fut l'un des premiers sur ST (1985) et ne reçut pas l'accueil qu'il méritait ; mais il a si bien vieilli que certains l'annoncent aujourd'hui comme une nouveauté.

Voyons un peu ce qu'est *Sundog* : d'abord un personnage, vous, bien sûr, qui a besoin de se nourrir, de dormir, et de ne pas recevoir de blessure grave, comme cela arrive dans les villes pas toujours très fréquentables. Chose étrange, ne pas faire boire le personnage ne vous empêche absolument pas de vivre. Vous l'avez deviné, c'est un jeu d'aventure avec un zeste de jeu de rôle, et une petite dose d'arcade, lors des combats.

Tout jeu d'aventure impose un but, et c'est le cas ici : ayant hérité du *Sundog* et d'un petit capital, vous devez, pour que les banques (eh, oui ! encore ces rapaces) vous laissent tranquille, honorer un contrat signé par votre oncle défunt. Ce contrat fait de vous le fournisseur non rémunéré d'une colonie en cours d'implantation, ce qui ne vous dispense absolument pas d'entretenir le *Sundog*.



Système: .... SUNDOG
Planète: .... Autres planètes: ....
Ville: .... Autres villes: ....

Désignation	A.O	A.N	Y.N
Armes			
Bouclier			
Stinger			
Scatergun			
Nourriture			
Vitamines			
Hamburger			
Bière			
Drogues			
Peptab			
Charmer			
Dexbook			
Nutrapack			
Composants			
Shunt			
Cryofuse			
J-junc module			
Photon bridge			
Scanner			
Flux modulator			
Plasma tube			
S-t distorder			
Control node			
Concentrator	Guns		
Cloaker	Shield		
Decloaker	T.a.c.		
Ground scanner	Abx		
Fuel			
Réparation			
Stocks			

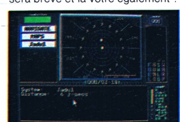
Produits	A	B	C	D	E	F	G
Antimater							
Arts objets							
Biochips							
Cadcams							
Chronographs							
Clothing							
Comgear							
Droïds							
Exotic metal							
Fruit/vegs							
Furs/silks							
Gems/Crystals							
Gold							
Grains/Cereal							
Hand weapons							
Meats							
Nullgravs							
Organics							
Pharmaceutical							
Radioactives							
Rare earths							
Seed/sprouts							
Silichips							
Spice/herbs							
Stimulants							
Stock embryos							
Sunsuns							
Synthetizers							
Wood fibers							

Création du personnage

Arrive alors le temps de débuter l'aventure, et de créer le « Héros » (si, si, c'est vous !). Vous avez un capital de points à répartir entre différentes caractéristiques. Attention, ajouter des points dans une même caractéristique coûte de plus en plus cher. Je vous conseille de privilégier, plus particulièrement, la chance et le charisme, notamment pour les négociations en tout genre et la force pour une constitution robuste du bonhomme, qui risque de prendre des coups. Puis l'aventure commence et il faut déjà prendre possession de l'héritage. Vous devez d'abord localiser la colonie avec laquelle vous êtes lié par contrat. Elle est située sur Jondd dans la banlieue de Drahew ou d'une autre ville.

Début de l'aventure

Les premières actions à effectuer sont simples et consistent à réparer le vaisseau, à faire le plein de carburant au spatioport, et à se familiariser avec le Sundog ; à cette occasion, aller voir dans les armoires abritant moteurs et ordinateurs, quelles sont les pièces détruites ou manquantes à changer. Ces pièces peuvent être achetées dans des bâtiments en forme de clé à molette, et il vaut mieux comparer les prix. A propos d'argent, le compte en banque est alimenté sur la planète d'origine. Jondd ; les banques ont la forme d'un octogone noir bordé de rouge avec des points rouges et permettent les transferts de fonds. Pour achever cette étape, nourrissez le personnage si nécessaire et faites-le dormir ; puis sauvegarder la partie, ce qu'il vaut mieux faire souvent ! Il est primordial d'entretenir le Sundog et de le maintenir à son meilleur niveau, sinon sa vie sera brève et la vôtre également !



Recherche Banville désespérément

Il est temps de consulter la carte de la planète et de relever la position des villes. La colonie n'est pas sur la carte, mais en prenant le « Camion » et en sortant de Drahew, vous la repérerez à l'écran en vision directe, dans la proche banlieue. Si elle n'est pas là, sa position varie à chaque partie, prenez le métro, de ville en ville, pour la chercher ainsi ; pensez à manger mais ne dormez pas n'importe où, surtout avec de l'argent ! Si vous êtes attaqué, bluffez ou si vous êtes armé, tentez votre chance. Une fois la colonie localisée, allez prendre connaissance de la liste des marchandises demandées, à l'entrepôt bleu.

La bosse du commerce

L'une des phases du jeu consiste à spéculer sur les marchandises : or, les prix varient d'une ville à l'autre, mais aussi d'une fois sur l'autre. N'hésitez pas à tenir à jour des feuilles comme celles présentées ici. La meilleure qualité est « A », et pour les marchandises demandées par la colonie il est conseillé de ne pas systématiquement donner la qualité la plus basse, car une prime vous est versée à la fin de chaque phase et elle serait moins confortable. Les prix évoluant de façon cohérente, vous réussirez, en fonction de vos trajets, des affaires juteuses. Il est presque toujours plus intéressant de faire du commerce autre part que dans les spatioports ; je vous indique, dans la partie « trafic », comment vous poser dans les autres villes. Attention, le carburant et les cryogènes ne peuvent pas être revendus, et il vaut mieux ne pas perdre les cryogènes et encore moins, les donner aux pirates. En ce qui concerne le transport, le fait d'avoir des marchandises dans le « Sundog » entraîne presqu'à tout coup une ou plusieurs attaques de ces pirates.

Trafics à gogo

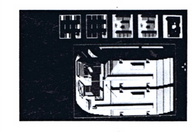
Le trafic se passe dans les bars, et il faut souvent négocier avec le tenancier auquel vous pouvez offrir des pots de vin. Il va vous trouver des acheteurs, ou vous proposer drogues et pièces spéciales pour le *Sundog*, dont une sur Woremed, le « ground scanner » qui permet d'atterrir partout et pas seulement sur les spatioports. Les drogues ne sont pas très rentables (question de moral ?) mais le trafic de Scatterguns entre Lafser (achat 1500 crédits) et Glory III (Vente 4500) est très lucratif. Par contre, les pièces spéciales ne se revendent pas bien malgré leur rareté. Enfin, vous ne vendrez jamais quoi que ce soit au marché noir, au prix exigé par l'ordinateur au même endroit. Effets des nourritures et des drogues :

Les combats

Tant dans l'espace qu'en ville, les pirates vous attendent, et savent très (trop ?) bien si vous avez ou non des possessions. Ne pas hésiter à être agressif dans l'espace, prendre un supplément de carburant, préparer un saut dans l'hyperespace et attaquer avec tous les boucliers. En ville, dites que vous n'avez pas de blé, ou battez-vous. Dans tous les cas, il vaut mieux céder ou fuir, que mourir ; mais remporter le combat rapporte parfois un bonus, sous forme de marchandises ou d'argent.

Le système de « Enlie »

Il ne peut pas être atteint dans les premières phases de développement de la colonie, car c'est par elle que vous seront fournis les moyens d'effectuer de plus grands sauts dans l'espace, sous la forme d'un moteur plus puissant. Mais il est très cher et il est préférable de ne pas l'acheter dès que l'on vous le propose, car son prix baissera. . Le système, lui-même, est très dangereux ; les pirates y sont en effet équipés de vaisseaux très performants et utilisent une méthode de combat très particulière. Il ne faut donc pas les laisser approcher et pour cela, commencer à tirer à grande distance. De même, en ville, on vous attaque sans sommation et sans arrêt. Une seule ville est accessible de l'espace, la seconde l'est par voie terrestre et il est difficile de progresser avec le camion. Les prix des marchandises sont étonnamment bas pour un système aussi isolé.



Bilan positif

Ce logiciel devrait remporter un grand succès, ne serait-ce que pour les clins d'œils, comme les jackpots dans les bars ou encore, l'auteur qui vient vous taper dans un spatioport quand manifestement le jeu vous plaît. Par contre, il y a de sérieux défauts de jeunesse puisque vous n'avez jamais l'initiative des rencontres qui débouchent presque systématiquement sur des combats. Vous ne pouvez pas attendre d'autres navires pour les attaquer, mais eux le peuvent. Les personnages, y compris le vôtre, ne possèdent pas de caractère ni de personnalité, et les échanges sont donc répétitifs. On ne ressent pas suffisamment d'évolution dans le cours de la partie ni de progression dans la difficulté.

Quant à la fin, c'est vraiment le scandale puisque vous ne pouvez plus rien faire de votre personnage vainqueur.

C'est malgré tout une réussite et à l'occasion, garez votre camion au milieu d'un carrefour et vous aurez une belle surprise... Je vous souhaite de nombreuses nuits blanches.

Cyrion

	Vigueur	Repos	Santé	Restaur.
Hamburger				+ +
Bière		– –	+	
Peptab	–	+ +	– +	
Charmer	–		–	
Dexboost	–		–	
Nutrapack	+		+	+ +

EXPLORA

(le mois prochain la fin en photos et en couleur)

I - Le château

- Prendre la carte perforée PRE dans le pot sur le fauteuil Louis XVI.
- Monter.
- Prendre la CLEF sur la statuette de droite.
- Prendre la carte perforée IND sous le tapis en bas à droite.
- Utiliser la clef pour ouvrir le tiroir du meuble.
- Prendre les GANTS qui sont dans le tiroir.
- **NE:** Prendre la carte perforée EGY qui est sous l'oreiller.
- Prendre le GRAPPIN et la CORDE qui sont sous le lit à droite.
- Prendre le papier griffonné d'une série de chiffres qui est dans le meuble de chevet de droite.
- **SO:** Descendre
- **E:** Prendre la BOULE décorative qui est sur l'étagère.
- **O:** Poser la BOULE décorative sur la colonne de gauche de l'escalier.
- **O,N:** Regarder au milieu du meuble à gauche de l'écran: il y a un coffre.
- Utiliser le papier griffonné pour ouvrir le coffre.
- Prendre le BRIQUET qui est dans le coffre.
- Prendre l'ARGENT qui est dans le coffre.
- Poser le papier griffonné.
- Prendre la BOUTEILLE de vin qui est dans la cuisine.
- Poser le vin qui est à l'intérieur.
- **S, E, NE:** Allumer le briquet.
- Monter.
- **E:** Eteindre le briquet.
- Poser la photo du domestique.
- Poser le testament.
- Prendre la carte perforée MEX qui est dans le livre sur la table.
- Prendre les BOUGIES qui sont à gauche du portrait sur la cheminée.
- Allumer les bougies.
- **O:** Descendre, descendre.
- **E:** Regarder le miroir, il y a un interrupteur derrière.
- Appuyer sur l'interrupteur, un passage secret s'ouvre dans l'armoire.
- **O:** Monter.
- **SO:** Reprendre sur l'escalier la BOULE décorative.
- Poser la boule décorative.
- **NE:** Descendre.
- **E:** Ouvrir le tiroir du bureau, à gauche.
- Prendre les FUSIBLES qui sont dans le tiroir.
- **N:** Couper le courant à gauche sur l'écran.
- Remplacer les fusibles grillés.
- **S.**
- **N:** Remettre le courant.
- Tourner le poster de Madonna.
- Prendre la petite CULOTTE.
- Lire les codes de la culotte: E10, A3, R14, A7.
- Poser la petite culotte.
- Poser la bougie.
- Poser l'argent.
- Monter dans la machine Explora.
- Mettre l'interrupteur sur ON.
- Insérer la carte perforée PRE.

II - La préhistoire

- **E:** Prendre l'OS qui est dans l'abri en bois.
- Prendre l'HERBE sèche qui est dans ce même abri.
- **NE:** Aller vite en **E**.
- Prendre la BRANCHE de bois mort qui est sur le feu.
- Prendre une PIERRE.
- Déposer l'herbe sèche sur le feu.
- Allumer le feu avec le briquet.
- Allumer la branche de bois mort avec le feu.
- **E.S:** Prendre le morceau de CARTE perforée.
- Lire les codes sur la carte: E4, R8, 07, E5.
- **N, O, O:** Aller vite au **SO, O**.
- Monter dans la machine Explora.
- Mettre l'interrupteur sur ON.
- Insérer la carte perforée IND.

III - L'Inde

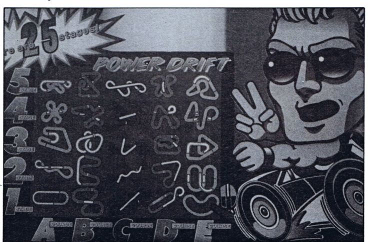
- **O, N:** Serrer la main du lépreux avec le gant.
- Prendre le PAPIER qu'il vous donne.
- **S, E, E, NE:** Donner le papier aux cornacs qui vous conduisent allors au temple.
- **N:** Remplir la bouteille avec de l'EAU de la source sacrée.
- **S.**
- Monter.
- **SO, O, O, N:** Donner l'eau au lépreux.
- Prendre la CLEF qu'il vous donne à la place.
- **S, E, N:** Utiliser la clef pour ouvrir la porte.
- **N:** Prendre l'ENVELOPPE.
- Prendre le morceau de CARTE perforée.
- Lire les codes sur la carte: P12, P9, P17, X8.
- Poser l'enveloppe.
- **S, O, O:** Prendre le PARCHEMIN qui est près du fakir.
- **E, E:** Monter dans la machine Explora.
- Mettre l'interrupteur sur ON.
- Poser la bouteille.
- Poser le bout de carte perforée.
- Monter dans la machine Explora.
- Mettre l'interrupteur sur ON.
- Insérer la carte perforée EGY.

Ce rescue d'Explora nous à été envoyé entièrement complet et jusqu'a la fin (ce qui n'a pas été le cas pour tout le monde!) par J.M. Ginestet. Peut être sera-t-il le gagnant du concours organisé par l'éditeur ..

ARCADES

ATTACHEZ VOS CEINTURES !

La course à la mort de l'an 2000 a recommancé. Hot Rod, Power Drift et 3D-Drive se livrent un combat sans pitié pour le titre de champion des jeux de compétition automobile. Alors, accrochez-vous.



• Hot Rod

Hot Rod semble déjà être un hit des jeux d'arcade, la machine est très belle avec ses quatre volants disposés en carré autour d'un écran vidéo horizontal. Le jeu est un mélange de Supersprint et de Buggy Boy; les Formules 1 sont remplacées par des buggys qui se déplacent sur un circuit (vue plongeante) rempli d'embûches. Contrairement à Supersprint, le circuit n'est pas fermé (il défile sur l'écran), si bien que l'on peut croiser une voie de chemin de fer (avec son train), une autoroute (avec ses voitures), rouler dans la boue ou sur la plage alors qu'un autre concurrent est sur la route ! Il faut récupérer de l'essence sur le trajet, faute de quoi, c'est l'élimination. Mais si tu arrives à la ligne d'arrivée, ton véhicule peut alors être équipé de pneus spéciaux, d'un moteur supplémentaire, ou de meilleurs freins.
Le fait de pouvoir jouer à quatre sur la machine rend cette dernière suffisamment attractive pour la promettre au plus bel avenir.



• 3D-Drive

Hélas pour Sega, Taïto met son bolide dans la course : 3D- Drive est une course de voiture en relief ! Les lunettes sont fixées sur un support métallique de 50 cm devant l'écran vidéo. On s'assoit sur une petite chaise, les yeux collés aux lunettes... et la course commence. L'effet de relief est saisissant, chaque élément du décor, chaque voiture, chaque explosion se détache nettement et arrive sur toi à une vitesse foudroyante.

Malheureusement, 3D-Drive n'est qu'une copie plus rapide et plus belle de Pole Position et l'intérêt du jeu n'en est pas renouvelé.

• Power Drift

C'est alors que Sega franchit allègrement la ligne d'arrivée. OutRun devient lent à côté de Power Drift. C'est une course de karting hyper rapide; le principe du jeu est semblable à OutRun, mais les karts vont beaucoup plus vite. Les dénivellations sont géantes (du type Rollercoster), et superimpressionnantes (un mot supplémentaire pour le Larousse 90).
Mais Power Drift n'aurait pas un tel succès sans sa cabine de pilotage qui vrombit et se penche latéralement à 45° dans les virages ! C'est l'enfer total. On est obligé de se cramponner au volant pour ne pas aller s'écraser aux pieds de sa petite amie qui admire (forcément!) vos prouesses.
Ce n'est pas tout. Power Drift offre vingt cinq circuits différents ... et en plus il est rigolo. Ainsi, le poing rageur que tend le conducteur à un autre kart lorsqu'il se fait dépasser. Bref, vous allez bientôt pouvoir acheter des OutRun d'occasion car Power Drift est désormais LA référence pour toutes les courses de voiture. Ce coup-ci, je me demande vraiment comment ils vont faire pour l'adapter aux consoles de jeu !

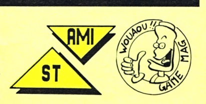
Cl Westworld

On remercie bien fort « La Kermesse », 8 bd Bonne-Nouvelle, une salle de jeu très sympa où il y a plein de nouveautés. On remercie encore plus fort Amiro France, l'importateur français de Sega et TGT, le distributeur.

P.S.: au fait, Hot Rod et 3D-Drive coûtent 5 F la partie et 10 F les trois parties. Power Drift coûte 10 F la partie et 20 F les trois, un bon investissement.

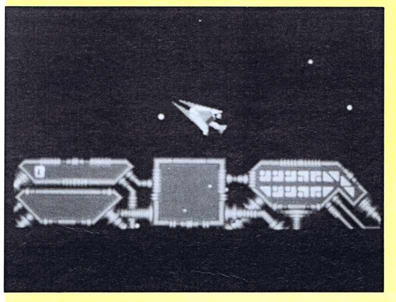
GAMES

FIREBIRD - SIMULATION SPATIALE



WHIRLIGIG

Depuis quelques temps, les jeux en trois dimensions sont à la mode. *Flight Simulator* a donné le coup d'envoi. Exception faite de *Star Glider*, ces jeux bénéficiant de la représentation tri-dimensionnelle, sont très « orientés » *Jet, Carrier Command, Interceptor...*



Firebird nous propose aujourd'hui un vrai jeu d'arcade 3D. Cependant, il n'a rien à voir avec un jeu tout bête dans lequel il faut éliminer tout ce qui passe à portée de vos lasers. Le Whirligig (où vont-ils donc chercher les titres des jeux ?) est un réseau de quatre milliards (vous avez bien lu, en fait 4 296 967 295) de mini-univers. Cinq de ces univers sont des espaces « parfaits » car ils contiennent des solides platoniques.
Le but final est de ramener ces cinq solides. Heureusement pour nous, les univers sont numérotés et les coordonnées des espaces parfaits connues.
Pour évoluer dans ce vaste réseau, vous disposez d'un vaisseau armé. Deux types d'armes sont possibles, les missiles à tête chercheuse et les paillettes. Ces dernières trouvent automatiquement l'objet mettant le plus en péril votre appareil.

S.S.I - WARGAME



WOUAOU !! GAME MAG

ST PC

WARGAME CONSTRUCTION SET



Voici des centaines de wargames pour le prix d'un. *W.C.S.* vous offre la possibilité de créer vos propres scénarios (configuration du terrain et unités) à partir de la même base. Le pire qu'il puisse vous arriver, comme le dit le manuel, est de voir votre création prendre des tournures imprévues. Le jeu vous permet de réaliser pleinement le combat mis en place par l'éditeur. Malgré une réalisation assez fade, l'ensemble des possibilités offertes par *W.C.S.* vous permettra certainement, mais seulement après une bonne connaissance du soft, de passer d'agréables moments dans la peau d'un Patton ou même d'un Rommel, au gré de votre imagination. Si celle-ci n'est pas débordante, rassurez-vous, *W.C.S.* contient d'origine huit batailles prêtes à l'emploi, dont trois se jouent à deux.

JMS

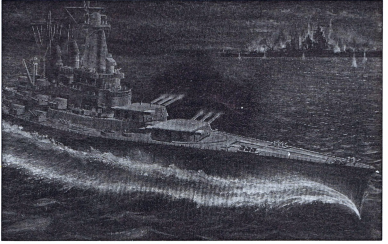


S.S.I - STRATEGIE NAVALE



PC

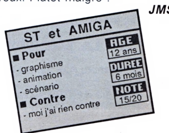
WARSHIP





Warship se déroule lors des combats entre les Japonais et les alliés, de 1941 à 1945. La première phase du jeu est de choisir la date, le mois et l'heure, ainsi que le niveau auquel vous désirez jouer (cinq niveaux correspondant non pas à votre force, mais à une réduction de puissance des forces soit alliées, soit japonaises).
Le reste du jeu se déroule, toujours par phases successives, sur une vague mer bleuâtre, dans laquelle perce d'horribles « blocs » noir censés représenter la terre ferme. En fait, la partie la plus intéressante du jeu est la première partie. Les autres moments, qu'il s'agisse du mouvement de vos troupes ou même des batailles navales, ne présentent que l'avantage de remplir l'écran devant vos yeux. Plutôt maigre !

JMS





Par contre, les missiles eux, cherchent l'objet le plus prêt ; et s'il n'y a personne, ils vous détruisent. Bien sûr, vos réserves en armes et carburant ne sont pas infinies mais ne vous en faites pas, de nombreux dépôts jalonnent votre route.
Whirligig m'a réellement impressionné. Les vaisseaux ennemis ou autres objets indéfinis sont très variés, tant dans leur forme que dans leur comportement, mais surtout les graphismes sont sublimes : trois dimensions, surfaces pleines ombrées (les couleurs de faces changent selon leur inclinaison par rapport à une source de lumière, ceci est une première. Bravo les programmeurs).
Seules ombres au tableau, le maniement à la souris peu commode et le manque de changements entre la version Atari et Amiga. Une dernière remarque, à fortes doses, ce jeu devient quelque peu lassant car rien ne ressemble plus à un mini-univers qu'un autre mini-univers. Mais il est si bien réalisé qu'on lui pardonne.

Laurent Charbonnel

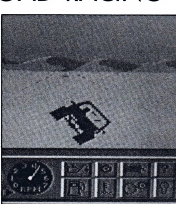


EPYX - ARCADE/SIMULATION

4X4 OFF-ROAD RACING

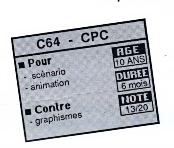






Après le superbe *Buggy Boy* et le lamentable Out Run, Epyx nous propose un jeu de conduite de 4 × 4 : j'ai nommé *4 × 4 Off-Road Racing* où il est, bien entendu question de piloter un tout-terrain.
Dès la fin du chargement, vous avez le choix entre quatre circuits (Baja, Death Valley, Georgia, Michigan) et niveaux (débutant, amateur, semi-pro, pro).
Contrairement aux deux softs précédemment cités, *4 × 4 Off-Road Racing* permet au joueur de « trafiquer » sa voiture sélectionnée parmi les quatre modèles disponibles. On peut ainsi acheter boîte à outils, bidons d'essence, réservoirs, batterie... etc. Le tableau de bord donne l'essentiel : vitesse, temps, dommages.
Entrons dans la course. Cette partie du jeu n'est qu'un vulgaire *Buggy Boy* en moins bien. Les circuits sont parsemés d'obstacles : rochers, cailloux, squelettes (c'est gai !), troncs, pour ne citer que ceux-là. Votre but est de terminer la course et si possible en premier.
Graphiquement, ce soft est plutôt dépouillé. Seule la voiture a bénéficié de soins plus particuliers de la part des graphistes mais dans l'ensemble ça ne décoiffe pas.
L'animation de la voiture et de la route est fluide, la gestion des bosses satisfaisante. Les commandes répondent parfaitement. Les bruitages sont réduits aux ronronnements du moteur et aux explosions.
Que dire alors de ce soft si ce n'est qu'il est moyen.

Captain Rom

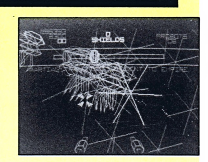


DOMARK ARCADE - C64

ST

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

Voici le second volet de la grande saga de Lucas et aussi la seconde adaptation du coin-up de chez Atari, tirée du film évidemment.



Pas grand chose à dire au sujet de ce soft puisque les programmeurs ont juste changé les graphismes toujours en fil de fer. Donc, si vous connaissez *Star Wars* (sorti l'année dernière), le soft est identique en ce qui concerne l'animation et le contexte sonore.
Au premier niveau, vous êtes Luke Skywalker et vous pilotez sa motoneige. Vous devez détruire des robots qui envoient des images de la base rebelle à Dark Vador. Au niveau suivant, vous devez détruire des AT/ST (robots géants à deux pieds) et les AT/AT (à quatre pieds).
Au dernier niveau, vous êtes maintenant Han Solo et vous pilotez le Faucon millénaire au beau milieu d'un champ d'astéroïdes. Votre but : vous en sortir en un seul morceau.
Pour tout cela vous disposez d'un laser et de quatre câbles pour faire tomber les AT/AT. De plus, on peut obtenir des bonus permettant de devenir invulnérable un certain temps.
Le troisième volet de cette saga arrive bientôt sur nos écrans. Je peux d'ores et déjà vous dire que ce ne sera pas une repompe. Mais en attendant *L'Empire Contre-Attaque* est tout de même un bon Shoot'em Up pour les inconditionnels.

Captain Rom



MICROÏDS - AVENTURE



UN KHA DESESPERE

Dossier Kha, de Microïds, est un jeu d'aventure sur PC qui vous lance à la recherche d'un professeur mystérieusement disparu. Sa maison en bois ne paye pas de mine - la recherche, ça eut payé - truffée de surcroît de matériel délicat et plutôt dangereux à manipuler.



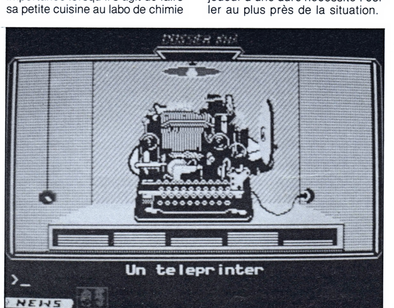
Le *Dossier* se compose de trois disquettes cinq pouces, la première servant à lancer le jeu et à répartir différents fichiers dans un disque virtuel créé pour l'occasion.
Un paysage d'orage assez peu engageant apparaît alors tandis que s'élève une étrange musique. Nous sommes dans les années trente, à l'époque des inventions délirantes surchargées de cadrans en porcelaine, débordantes de manettes en buis et zébrées par des arcs électriques.

Touche à tout

L'aventure commence dès le paillasson franchi. La maison, de prime abord, semble bien tenue et le petit salon du rez- de-chaussée est très confortable. Votre rôle, bien entendu, consiste à fureter de ci de là. Ne vous gênez surtout pas pour piquer quelques bricoles au passage. Cela pourra toujours servir...
De la cave à la terrasse, la maison du professeur Kha regorge de laboratoires où sont entassées toutes sortes de machines. Pour avancer dans votre enquête, vous serez évidemment amené à tripatouiller les boutons et les manettes de tout ce matériel, sans oublier le petit mélange chimique que vous devrez concocter pour obtenir un précieux cristal. A tout moment, vous risquez l'électrocution, l'asphyxie, la désintégration et bien d'autres sorts encore plus funestes.

Y a Kha...

L'énigme, de prime abord, semble facile à résoudre : la villa du professeur n'est pas bien grande, l'affaire sera rondement menée. C'est sans compter avec la multiplicité des situations engendrées par les appareillages peuplant la maison.
En effet, avant de jouer à l'apprenti-sorcier, il vaut mieux s'entourer de précautions, car le rayonnement Kha (encore une découverte du professeur !) ne pardonne pas. Un scaphandre sera le bienvenu pour approcher la source irradiante. Pour respirer dans le scaphandre, il faut des réserves d'air. Le jeu se déroule en temps réel, détail qui a son importance lorsqu'il s'agit de faire sa petite cuisine au labo de chimie ou lorsque certaines situations traînent en longueur.
Mine de rien, le *Dossier Kha* vous emportera bien plus loin que vous ne le pensez car, c'est un scoop je puis vous affirmer qu'il travaillait, entre autres choses, sur un problème de téléportation assez trapu. Quand on touche à ces domaines, on sait d'où l'on part mais jamais où l'on atterrit.
Comme bon nombre de jeux d'aventure, le *Dossier Kha* fonctionne avec le couple verbe-sujet, les flèches et quelques touches aux fonctions plus ou moins spéciales. Un dictionnaire contient une cinquantaine de verbes qui chacun accepte deux synonymes. Les sujets sont au nombre de cent plus les variantes. Les quarante cinq mille combinaisons possibles ne dispensent pas du tout le joueur d'une dure nécessité : coller au plus près de la situation.



Les mots pour le dire

L'analyseur syntaxique est passablement contraignant pour ceux qui prennent des libertés avec l'orthographe. Il est vrai qu'à l'époque de cette difficile affaire, on ne badinait pas avec le bon usage de notre fort belle langue...
Le graphisme est loin d'être à la hauteur du soft. L'intrigue, en effet, appelle une image soignée, riche en moulures et en courbes, en bois patiné et en cuivres rutilants. Or, les décors sont froids, avec des lignes austères très simplistes. L'intérieur de la maison est aussi avenant qu'une buanderie.
Curieusement, il suffit de s'approcher d'un tableau ou de se pencher à la fenêtre pour découvrir enfin quelques magnifiques images : la Jaguar SS100, par exemple, ou la vue vivifiante sur la mer et les voiliers.
L'intérêt du *Dossier Kha* réside surtout dans une action sans cesse relancée. La trame du jeu se révèle petit à petit, et sans aucun doute vous devrez souffrir mille morts (peut-être un peu moins si vous êtes doué) avant de retrouver le professeur Kha. C'est un jeu gigogne, chaque découverte ouvrant de nouveaux horizons.
Le chemin qui mène à la solution n'est pas linéaire : une foule de chemins de traverse, de retours et de raccourcis sont envisageables, ce qui relance à chaque fois l'intérêt de cette ténébreuse mais passionnante affaire.

Bernard Jolivalt





1 **ARKANOID II**
(Imagine)

2 **EXPLORA**
(Infomédia)

3 **TARGET RENEGADE**
(Imagine)

4 **GUNSHIP**
(Microprose)

5 **STREET FIGHTER**
(G0!)

6 **OVERLANDER**
(Elite)

7 **DESOLATOR**
(US Gold)

8 **BIONIC COMMANDO**
(G0!)

9 **LEATHERNECK**
(Microdeal)

10 **BARBARIAN**
(Palace Software)

11 **SUPER SKI**
(Microïd)

12 **DUNGEON MASTERS**
(FTL)

13 **VIRUS**
(Mirrorsoft)

14 **ROAD BLASTER**
(US Gold)

15 **GEE BEE AIR RALLY**
(Activision)

1	Barbarian (Palace Software)	116
2	Gryzor (Ocean)	66
3	Arkanoïd I (Imagine)	61
4	Gauntlet II (US Gold)	57
5	Gauntlet I (US Gold)	52
6	Platoon (Ocean)	45
7	Target Renegade (Imagine)	43
8	**Super Ski (Microïds)**	**39**
9	Combat School (Ocean)	38
	Out Run (Sega-US Gold)	38
11	**Crazy Cars (Titus)**	**37**
12	California Games (Epyx)	36
13	Gunship (Microprose)	33
14	Arkanoïd II (Imagine)	28
15	Cybernoïd (Hewson)	27
16	Dungeon Master (FTL)	26
17	The Train (Accolade)	25
18	Trantor (GO!)	24
19	Nemesis I, II (Konami)	23
20	**Explora (Infomédia)**	**21**
21	Bionic Commando (GO!)	20
22	**Oxphar (Ere Informatique)**	**19**
23	Test Drive (Accolade)	18
24	Renegade (Imagine)	16
	Leatherneck (Microdeal)	16
26	Defender of the Crown (Mindscape)	15
27	Wonder Boy (Activision)	14
	Xenon (Melbourne House)	14
29	Metal Gear (Konami)	13
30	Morteville Manor (Khyilkor)	12
	Gee Bee Air Rally (Activision)	12
32	Vampire Killer (Konami)	11
	Street Fighter (GO!)	11
34	Barbarian (Psygnosis)	10
	Overlander (Elite)	10
	Road Runner (US Gold)	10
37	**Prohibition (Infogrames)**	**9**
	Desolator (US Gold)	9
	Tétris (Mirror Soft)	9
	Tau Ceti (CRL)	9
41	Nigel Mansell's GP (Martech)	8
	Rolling Thunder ()	8
43	**Mach III (Loriciels)**	**6**
	The Maze of Galious (Konami)	6
	Impossible Mission II (US Gold)	6
	Blue War III (Free Game Blot)	**6**
47	Virus (Firebird)	3
	Carrier Command (Firebird)	3
	Metrocross (Namco)	3
	Appolo 18	3

QUARTE

Nous vous avons lâchement abandonné le mois dernier en ne publiant ni quarté, ni même la liste des réponses. Certains incidents techniques ne nous permettent malheureusement pas leur publication.
Néanmoins, votre concours continue, ou plutôt, recommence. C'est pourquoi vous trouverez ci-contre un coupon réponse Hit Parade.

HIT PARADE N°12

Logiciels: **Machine:**
1, ... , ...
2, ... , ...
4, ... , ...
5, ... , ...

Adresse:
Nom: ....
Rue: ....
Ville: ....
CP: .... Micro: ....

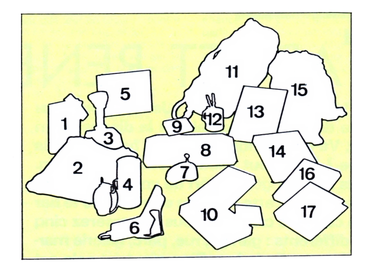
JANVIER	FEVRIER	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUIL-AOUT
Arkanoïd	Gauntlet I, II	Gryzor	Gauntlet I, II	Gauntlet I, II	Arkanoïd I, II	Arkanoïd I, II
Gauntlet I, II	Out Run	Gauntlet I, II	Barbarian	Barbarian	Platoon	Barbarian
Barbarian	Arkanoïd	Combat S.	Gryzor	Gryzor	Barbarian	Gryzor
Nemesis I, II	Barbarian	Trantor	Combat S.	Trantor	Gryzor	Super Ski
Out Run	Defender of the Crown	Out Run	Crazy Cars	Platoon	Cybernoïd	Platoon
Metal Gear	Barbarian (Psy)	Crazy Cars	Platoon	Test Drive	Dungeon Master	Cybernoïd
Prohibition	Crazy Cars	Barbarian	Tau Ceti	Oxphar	Target Renegade	The Train
Wonder Boy	Nemesis I, II	Super Ski	Test Drive	California G.	The Train	Dungeon Master
Renegade	Combat S.	California G.	Rolling Thunder	Crazy Cars	Xenon	Target Renegade
Maze of Galious	Manoir de M.	Mach III	Oxphar	Combat S.	Gauntlet I, II	Gunship
California G.	Super Ski	Arkanoïd	Xenon	The Train	Impossible Mission II	Tetris
Manoir de M.	California G.	Blue War III	Super Ski	Dungeon Master	Super Ski	Gauntlet I, II
Metrocross	Metal Gear	Oxphar	Defender of the Crown	Arkanoïd I, II	Appolo 18	Xenon
Antarctic Ad. II	Blue War III	Manoir de M.	Side Arms	Out Run	Space Racer	Explora
Leader Board	Oxphar	Bard's Tales	The Train	Nemesis I, II	Rolling Thunder	Impossible Mission II

1 AN DE HIT PARADE

Voilà un an que nous avons débuté votre Hit Parade. C'est l'occasion toute trouvée de faire le point. Voici donc les 50 premiers softs apparus dans le hit en douze mois et leur classement.

FAITES VOS PRIX !

Résultats du concours

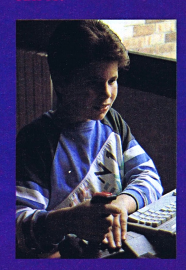


Pas facile, hein ? Et même difficile pour certains.
Le concours Faites vos prix, à l'occasion du dossier relief (*Game Mag* n° 8) a reçu de très nombreuses réponses.
Certaines frôlant parfois la pure divination, d'autres la pure invention. Mais le plus dur a été de constater que d'excellentes cartes ne portaient ni le nom ni l'adresse de l'expéditeur. Les vilains étourdis !
Rappelez-vous, le but du jeu était de retrouver les prix des lots de la double page relief. C'est ainsi que la réponse la plus proche gagnait le produit le plus cher, etc., jusqu'au dix-septième. Alors, ...

1er : Jacques-Olivier Perreton (St-Appolinard) la paire de lunettes Stéréo Tek (1490 F).
2e : Christian Valder (Jouarre) gagne la console Sega (890 F).
3e : Jérôme Perichon (Jaligny sur Besbre) gagne le joystick Cobra (550F).
4e : Francis Detot (Châtillon sur Seine) gagne *Game Over* et *Mission en Rafale* (390 F).
5e : Teddy Tavares (75020) gagne *Voyage au Centre de la Terre* (339 F).
6e : P. Nicolas (Moesanglorge) gagne *20 000 Lieux sous les Mers* (245F).
7e : Bernard Chassot (La Fouillouse) gagne *Crazy Cars* (245 F).
8e : Georges Torres (St-Orens) gagne *Bob Morane Ocean* (199 F).
9e : Richard Barbe (Saint Amand- les-Eaux) gagne la cartouche Sega Great Basketball (195 F).
10e : Raynald Lebeau (Auxerre) gagne *Relief Action* (190 F).
11e : André Colautti (Fresnes) gagne *Enduro Racer* (180 F).
12e : Jean Robert Romano (Pont-du-Casse) gagne le sac Epyx California Games (180 F).
13e : Florent Baulard (Noyon) gagne le joystick grenade Terminator (145 F).
14e : Nicolas Michaud (Sore) gagne le joystick Speed King (115 F).
15e : C. Bartoli (Bourg-Madame) gagne le sweet shirt US Gold (80 F).
16e : Steevy Letellier (Yerres) gagne le tee-shirt Master of the Univers (50 F).
17e : D. Delbassez (St-Pol/mer) va pouvoir boire à notre santé avec la chope de bière Mask ! (35 F).
Tous vos cadeaux doivent vous parvenir directement par la poste au cours du mois d'octobre.

SPACE HARRIER 3 S

Vous connaissez certainement *Space Harrier*. La machine d'arcade est fantastique mais les versions 8 bits médiocres. La seule à sortir du lot était la Séga, de par sa qualité graphique et sonore.
Le fabricant japonais sert une nouvelle version de ce jeu, mais cette fois en relief, fonctionnant avec les lunettes 3 S (indispensables).
Le principe du jeu est le même que *Space Harrier 2 S* : vous devez libérer votre planète que des monstres occupent.
Vous disposez d'un fusil laser et d'un mini-réacteur vous permettant de voler.
Les différences par rapport à la version normale peuvent se résumer ainsi.
Le graphisme est plus fin et plus fouillé : il y a un paysage de fond, contrairement à l'autre version, les ennemis sont mieux dessinés, et les tableaux n'ont aucun rapport avec la version classique, de même pour les adversaires.



En revanche, le son est inférieur à l'autre (musique beaucoup plus lente et moins bien orchestrée, même le cri de douleur est moins bien reproduit). En outre, l'effet de relief n'est pas saisissant ! ***Stéphane***

Amstrad
Matériel

Amstrad vds CPC 464 mono + 300 jeux + 60 util + joystick + doubleur + cordon hi-fi + 3 boîtiers posso + 30 revues + livre assembleur + K7 démagnétisation - 20.08.75.36.

Amstrad vds CPC 464 coul. + nbrs jeux (out - R-un, barbarian etc.) + 2 joysticks + revues + livres + cadeau le tout en TBE : 2 000 F, tél. : 47.84.88.43 le soir à Colombes ds 92.

Amstrad vends Amstrad CPC 464 couleur + joystick + 300 jeux environ. Prix : 3 000 F. Tél. : 47.88.46.60. Martin Frédéric, Courbevoie 92400.

Amstrad vends voiture radiocommandée + radio commande dictator 4 × 4 800 F ou échange contre ext. mémoire 256 K. Contacter David au 91.02.23.54. Valeur : 1 000 F.

Vds CPC 464 mono + lecteur Disc + extension 64 KT + manuel + 5 jeux. TBE 2 800 F. Tél. : 48.79.05.04. Demander Philippe.

Vds Amstrad CPC 664 + moniteur couleur + 1 manette + 50 disk de 180 logiciels (utilitaires, jeux...). TBE + revues + manuel 4 500 F. Tél. : 34.68.92.34. 95380 Louvres.

Vends Amstrad CPC 464 couleur (bon état) + 200 jeux et utilitaires : 2 000 F. Tél. : 64.57.41.51.

Vends CPC 6128 couleur + nbx jeux originaux + joystick + revues. Prix : 3 000 F. Tél. : 56.40.10.87.

(Amstrad) vds CPC 6128 couleur bon état + 100 logiciels + jeux originaux clés ripoux, qin..., valeur 3 000 F) + magazines : 4 500 F. Tél. : 47.99.93.70.

Amstrad Vds CPC 464 Couleur TBE + housse + 3 manettes + 120 jeux (Gryzor barbarian Arkanoio Gauntlet Combat School...) 38.88.55.18/48.21.24.95.

Vends Amstrad PC 1512 sd couleur état neuf (mars 88) + jeux et utilitaires + joystick avec carte + livres 6 500 F. Et imprimante graphique Seikosha GP 100A + papier et ruban neuf avec câble : 40 F. Jorgensen Nils 16, rue des Bergeronnettes. 78650 Beynes. Tél. : 34.89.37.38 après 17 h.

Vds CPC 464 + DDI + 256 K + 70 disks (dont news) + 30 K) + livres + revues + joysticks + doubleurs (moniteur couleur7 : 40 000 F. Demandez Guillaume au 20.79.34.48 (Nord).

Amstrad vends CPC 464, état neuf + moniteur couleur + 160 jeux (news) + manette + doubleur + 100 revues + rangements pour cassettes : 3 200 F. Tél. : 55.39.08.58.

Amstrad vends souris AMX neuve + notice en français. 500 F appeller Nicolas. Tél. : 34.61.99.25.

Amstrad vends CPC 6128 couleur (déc. 87) Azzerty + 18 originaux + joystick + revues : 3 500 F. Tél. : 61.72.25.17. Demander Cédric Toulouse et région.

Ordinateur Amstrad CPC 464 moniteur. Monochrome. Prix : 1 500 F. Tél. : 43.50.43.51. Vendu avec : 5 jeux + 2 joystick.

Amstrad - Amstradiste possédant CPC 6128 cherche personne possédant 464, 6128 pour échanger informations. Téléphoner pour avoir adresse. Urgent ! Tél. : 45.35.04.47.

Vends CPC 6128 couleur + 60 jeux (news) + lecteur K7 + crayon optique + joystick + dédoubleur. Prix : 400 F. Tél. : 48.97.97.07. 75020 Paris.

Amstrad vend 6128 mono + adap. coul. + DMP 2 000 + nb livres et notices : 4 000 F. Dép. 95. Tél. 30.38.37.59 entre 20 h et 21 h,.

Amstrad vends CPC 6128 couleur + 11 disquettes et joystick 2 800 F. Demander Sylvain au 66.77.67.60 à 19 h 30 et cherche contact ST débutant s'abstenir.

Amstrad vends Amstrad 6128 couleur neuf + 100 jeux + lecteur de cassette + livre + table ordinateur. Le tout : 4 000 F. Jérôme Quetard. 39.52.51.23.

Vds CPC 6128 coul. + lecteur K7 + DMP 2000 + Graphiscop 2 + joystick + 40 disk pleins + divers access. Prix 4 500 F le tout. Tél. ap. 19 h 69.05.61.62.

Amstrad vends Drive 3 P1/2 (TBE) pour tous CPC. Prix 1 500 F à débattre. Tél. : 23.68.44.75 après 19 h.

Amstrad Vds CPC 464 mono + DDI-1 + DMP1 + 1 joystick + papier pour imp. + disk + listings. Le tout 4 600 F à déb. Appeler Jean-Marc 43.81.40.88 après 19 h.

Urgent ! Vends CPC 6128 couleur + 80 jeux + boîtier + joystick + prise stéréo + manuel d'utilisation. Le tout en très bon état pour 2 900 F. Tél. : 47.72.55.41 Paris.

Vends 6128 + 3 joysticks + Adapt Péritel + boîtes de rangement + jeux (capt. Blood, Gyrzor, Space Racer,...) + 50 disks vierges vendu 4 000 F. Tél. : 43.84.46.93.

Amstrad vds CPC 6128 couleur sous garantie + 46 jeux + disquettes vierges 3 500 F (3 200 F min.) tél. 39.56.02.07.

Amstrad vds CPC 464 coul. + lect. disk + synthé voc. + Cray opt. + Nbx softs (+ de 80), revues, livres val. réelle : 9 000 F, vendu 3 500 F. Tél. : 47.94.43.54. Demander Christophe.

Amstrad vends AM, AM, Amstrad CPC 464 (mono) + jeux + revues + manette 1 300 F. Tél. : 77.41.12.37. Demandez Julien.

Vds clavier CPC 6128 bon état entre 1 000 et 2 000 F. Achète le CT Disq commodore en dessous de 1 000 F. Faire offre au 39.88.60.52 demander Joël.

Vends 464 + DD1 + Vortex + jeux + TUNER (7 000 F) Atari VCS + cartouches 600 F. Ecrire à M. Robert Thierry, 9, rue du Baigneur, 75018 Paris. Réponse assurée cherchest.

Amstrad
Logiciel

Amstrad échange jeux sur disks (Blood, Beyond The Ice Palace etc.) Goudert Olivier, 30, place Gambetta, Podensac 33720.

Vend jeux et utilitaire à 20 F pour CPC 6128. Envoyer liste à Cyrille Ménard, 9, rue de la Source, 78570 Chanteloup les Vignes. Pas sérieux s'abstenir, vite.

Amstrad échange jeux pour CPC 6128. Possible nouveautés. Envoyez vos listes à Frétille David, 19, rue Jacques Brel, 87500 St-Cyreix la Perche.

Recherche correspondant pour échange pas sérieux s'abstenir. Répondez vite. Pavie Xavier, 42, rue Jean-Moulin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.54.84.

suite page 28

STAND SPECIAL OCCASE

Un stand spécial est destiné à tous ceux qui veulent vendre leurs matériels en dépôt-vente. Ils peuvent être déposés les vendredi et samedi matin.
Les vendeurs pourront connaître le résultat des transactions, le dimanche à 19 h, heure de fermeture du Festival. Les matériels non négociés devront être alors repris.

Coupon-réponse à retourner **avec un chèque de 25 F** à l'ordre de Game-Mag à :
Game Mag PA, 5/7, rue de l'Amiral Courbet
94160 Saint-Mandé

Type de machine :

Vente/Echange de : ☐ matériel ☐ logiciel

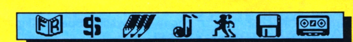
CPC C64

IMAGINE - ARCADE

TARGET RENEGADE

Quoi ! Mr Big est de retour ! Je ne raconte pas la tête du joy lorsque j'ai mis la disquette en place. Va-t-il rejoindre ses petits frères dans la tombe ? Votre but : abattre l'infâme Mr Big. Il vous faut venger la mort de votre frère. Pour mener à bien cette mission et atteindre le bar où se cache le criminel, vous traverserez cinq lieux différents : garage, rue, parc, galerie marchande et enfin le bar. Bien sûr, tout cela est infesté de gens tous aussi dangereux les uns que les autres. Pour ceux qui connaissent Renegade, vous voyez ce que je veux dire, pour les autres, suivez-moi.





Descente dans le maelström

Au début, on se trouve au second étage d'un garage et déjà il faut se défendre contre les motards. Un coups de pied lancé contre le visage du conducteur, et voilà l'engin continuant sa course tout seul. En passant, j'achève le costaud à terre. Tel Bruce Lee dans... (au choix). Vous décimez vos adversaires sur les trois niveaux que comporte le site. Vous pouvez

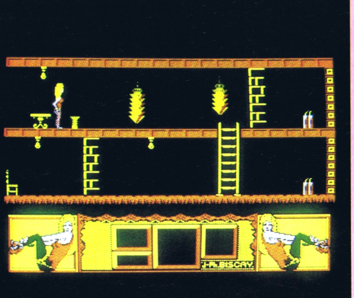
LORICIELS - ARCADE

CPC

MATA HARI

Pour parvenir à vos fins, vous gravirez les étages d'un building (il y a un ascenceur !) jusqu'à un bureau où vous attendra un beau grand blond. Titre oblige : vous en profiterez pour dérober des disquettes protégées dans des coffres-forts. Heureusement que des pains de dynamite sont disséminés dans l'immeuble. Vous êtes également armé : cela peut servir contre les gardes. Comme la véritable espionne, notre héroïne se donnera corps et âme (surtout le corps) à sa mission.





Au rez-de-chaussée, voici déjà un garde. Ni une, ni deux, je tire (c'était lui, ou moi). Grâce à la vue transparente de l'immeuble, je vois également un de ses congénères au premier. Vigilence, vigilence. Une échelle. La cave. Deux petites boules bloquent le passage, puis viennent des sortes de mines flottantes. Elles connaissent le même sort que le garde, de la dynamite. Ae ! J'ai appuyé trop fortement sur la touche, celle-ci s'est reposé et un son strident indique son imminente explosion. Ouf ! Juste le temps de quitter le tableau. La déflagration fut perçue par le CPC, tout se mit à trembler : l'image, le son bref et assourdissant et le chat de la voisine. Le problème, c'est qu'il y a le nombre exact de pains de dynamite. Je suis bon pour recommencer.
Voici en face une porte à code : l'écran présente un pavé numérique. 0ù se procurer ce fameux code ? Mais c'est bien sûr ! La secrétaire. Fonçons au premier étage et en passant, dynamitons la porte donnant accès à l'ascenceur. La secrétaire connaît la combinaison des trois chiffres. Voilà, avec les deux disquettes, nous accédons au niveau supérieur.
Un homme donne une autre combinaison, toujours de trois chiffres. Celle-ci s'inscrit dans un petit cadran (pas de risque ainsi de l'oublier).

Etage suivant. Même scénario

Dernier niveau, un brave monsieur se présente, indestructible au premier abord. Bon. Dans ces pérégrinations, je découvre une seringue pleine. Hé ! Hé ! Serait-ce la solution ? Oui ! ! ! Le liquide a un effet sidérant sur... Mais, vous ne pensez tout de même pas avoir

ramasser l'arme d'un des malabars lorsque celui-ci restera étendu. L'objet en question change à chaque niveau : marteau, chaîne, batte de base-ball, etc.
Ensuite, vous vous retrouvez dans la rue, style Saint-Denis où, joyeuses, les filles du même nom se donnent un malin plaisir à vous ratatiner la figure, et autre chose avec les genoux. Le problème, c'est que leur protecteur montre également son nez, et lui, il tire, avec de vraies balles (une vie en moins !). Alors, faites voltiger la chaîne de vélo (ça fait mal des talons aiguilles sur le nez).
Le parc. Mais quelle drôle d'idée ont les skins de résider dans ce genre d'endroit. Attention aux coups de boule. Sans parler des battes... On sent déjà que la partie sera rude. A croire que toute la ville de Scumville est contre vous !
Avez-vous visité une galerie marchande aussi mal fréquentée que dans ce jeu ? Non ! Pas de chance. Ici, il y a de tout. C'est à partir d'ici que tout devient presque impossible, car il faut vraiment une sacrée dextérité pour accéder au niveau supérieur. Sans parler du bar...
Ce jeu ayant une option à deux, en mode simultané, j'ai vite appelé un copain. Et là, ce fut le carnage complet, c'est qu'il fallait joindre nos forces contre l'adversité. Et ce n'est pas si facile avec six minutes par niveau et le double effectif d'adversaires.
Pratiquement, ce logiciel est irréprochable. Attention, pratiquement. Il arrive au programme de se bloquer : pourquoi ? Merci de m'avoir posé la question. La seule solution est d'éteindre l'ordinateur (plutôt gênant).
Imagine, une fois de plus, a tapé fort : seize couleurs, animation sans problème, difficulté croissante, un nombre considérable de coups permis, graphisme impeccable... Que de louanges pour ce jeu. Il existe tout de même heureusement quelques défauts ; lorsque vous vous faites encercler, il est quasiment impossible de s'en sortir.
La musique devient très vite saoulante, mais heureusement seul le bruitage des bagarres peut rester. Commençant avec trois vies, d'autres sont possibles grâce au score. Comme suite de *Renegade*, ce jeu est une réussite. Une preuve de plus que les programmeurs peuvent passer des nuits blanches pour un logiciel.

Martial

COMMODORE 64

■ **Pour**
- graphisme plus que le CPC
- animation

■ **Contre**
- et bien pas grand chose!

AGE: 10 ANS
DUREE: 6 mois
NOTE: 15/20

AMSTRAD CPC

■ **Pour**
- graphisme
- décors et animation

■ **Contre**
- ya pas c'est encore meilleur que Renegade...

AGE: 10 ANS
DUREE: 6 mois
NOTE: 15/20

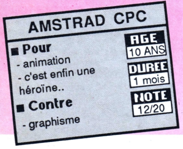


ainsi le mot de la fin ! Tiens, parlons-en justement.
Mata Hari tire sur l'homme mais rien ne se passe. Soudain, qu'arrive-t-il ? Je ne contrôle plus mon personnage. Elle se libère totalement de mon emprise. Et pourquoi faire ? Je n'ose l'avouer. Devant mes yeux ahuris, elle se déshabille et... STOP.
Ce jeu est si simple qu'il est à la portée de tous. Le graphisme n'est pas véritablement recherché mais reste cependant efficace. Un effort semble avoir été fait pour le décor, style 1900. Même les coins pipi sont représentés (c'est d'ailleurs là que sont cachés la plupart des pains de dynamite !). Les morts ont la bonne initiative de ne pas se relever lorsqu'on retourne dans leur tableau. Ah ! Noublions pas l'infirmerie. Vous partez avec une seule vie. A vous de la conserver jusqu'au bout. Au risque de vous affronter avec le garde-malade. Et tchak ! Et poum ! Un coup sur le plexus solaire et le voilà KO.

Fin véritable de l'aventure

Le jeu, le graphisme, le bruitage réduit à sa plus simple expression, les couleurs... Bref, l'ensemble est clair, net et agréable. Beaucoup passeront des heures rien que pour voir le final.

Martial



Quoi de neuf ?

PC SINCLAIR!

Présenté au Personnal Computer Show de Londres, le nouveau Sinclair est un PC (PC 200).
Le choix de la norme IBM en aura surpris plus d'un. Beaucoup attendaient un micro-ordinateur construit autour d'un 68000 de façon à concurencer les meilleures machines de jeu du moment. Si le choix de Sinclair s'est porté sur ce concept ce n'est peut être pas pas hazard. La marque Amstrad en étant le propriétaire.
En quelques mots, le PC Sinclair sera-t-il l'avenir du CPC Amstrad? Le but de Sinclair n'est-il pas tout simplement de ratisser large et de rééditer leur exploits du temps jadis. En tout cas un micro à suivre.

suite de la page 26

Vends ou échange jeux originaux (disks) Amstrad, liste sur demande à M. Pissembon, rue Louis Cauvin, 06130 Le Plan de Grasse. Tél. : 93.70.59.80.

Echange jeux et utilitaires pour CPC 464 K7 uniquement. Envoyer liste à Mineskern Eric, 136, rue de Metz, 57300 Talange.

Amstrad recherche adresses de : Mirrorsoft et Infomedia. Téléphoner après 7 h au 91.52.40.35. Demander Sébastien.

Vos revues : Tilt n°34 à 48 et MSI Amstar n°2 à 20 ; Amag n°3 à 28... 65.20.13.26. Demander J.-Luc.

Amstrad vds originaux sur 6128 Gryzor, Orphée, FER et Flammes, Arkand de 1 et 2) 60 F à 80 F et si vous aimez les listings... Tél. 65.20.13.26 Jean-Luc.

Amstrad vends disk PC Summer Games 2 Montezuma's revnge petits prix. Tél. 31.91.47.79 Thomas Bellais.

Echange jeux CPC (cherche rastran, rimmerunner ; Charlie Chaplin (beyond bionis bobo) contre blood, arkanoid II, hurlements, mickey, blacklamp, exit... 79.51.85.44.

Vds news et anciens jeux sur Amstrad CPC 6128 demander liste à Yann Arsène, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret.

Amiga

Amiga If you have good demo or ganes then contact me. I want to make a group for Amiga. Goodbye !! Demiati Tarek, 9, av. Henri Sellier, 91130 Ris-Orangis.

Amiga vends oric Vempir's empire, Winter Olim. 88 150 F ou échanges. Cherche aussi contact. Envoyez liste, Guenif Jérôme, 30, rue des Pâquerettes, 95600 Eaubonne.

Amiga 500 cherche contacts sympas et durables. Ecrire à Bertrand Drouglazet, 223, rue de Bourgogne, 45000 Orléans.

Amiga 500 C64 vends ou échange. Toutes les dernières nouveautés débutants ou confirmés. Babygang, 144 rue du Grand Douzille, 49000 Angers. 41.66.80.70 David.

Moi, François achète Amiga 500 + moniteur couleur sous garantie. Vends C64 + moniteur couleur + disquettes + lecteur + imprimante, livres (Amstrad...). 61.66.10.50.

Amiga cherche contacts sérieux dans la région nord. Samuel Vermeulen, 8, rue Dominique Ingres, Halluin 59250. Tél. : 20.23.70.75.

Amigalien Gourmand cherche contact sympa et durable. Envoyez vos listes. Guenif Jérôme, 30, rue des Pâquerettes, 95600 Eaubonne. A bientôt !!! débutant bienvenu.

Amiga 500 cherche contacts de tout type pour échanges divers. Ecrire à Chretiennot à 76, rue de l'Aqueduc, 67500 Hagueneau.

Commodore
Matériel

Vends C128 + lecteur de disquettes 1571 + imprimante MPS 803 + livres + câble péritel + 800 jeux + GEOS le tout 5 000 F. Fremery Roland, 57360 Anneville. Tél. : 87.71.39.63.

Vds C128 + lect. K7 + Jane + 42 originaux + nbx jeux + inter PAL/Secam + joystick + livres + revues le tout 2 800 F. Laurent 39.71.66.42.

Vends C64 + lecteur K7 + 2 joysticks + 250 jeux dont 30 news + donne console Atari 2 600 + 1 jeu 2 500 F. Tél. : 23.98.54.27.

Vends Commodore 128 + moniteur couleur + lecteur K7 + nbs jeux. Tél. : 85.30.34.33.

Vds C64 + 1541 + MPS 801 + 21530 + 700 disks + fastload + stylo odt + K7 + livres + hebdos, etc. A déb. J.-M. Daumont, Montifort, 420, N194, 34700 Lodeve.

Chercher interface RS 232 C pour C64 + cherche contacts durables pour échanges de prgs. Dejancourt Michel, 25, rue P. et M. Curie, 60150 Bresles.

Vds C64 N + lect 1541 + 1530 + env. 100 jeux disk + cass + 2 joy + power card + conv. rvb. Prix : 3 500 F. Nino Pascal, 2, av. du 11 novembre 1918, 94500 Champigny.

Vends C1280 + MPS 803 + mon 1901 + 120 disks + nb livres. Demander Patrice au 30.21.01.64 (Yvelines). Prix : 6 500-7 000 F.

Vds C64 + 1530 + = 300 jeux et utilitaires dont 15 originaux. Bon état 1 500 F Pauline Bourg, 2, rue du Rossignol, 25220 Thise. Tél. : 81.61.07.89 après 20 h.

Vds C128 (garanti 03.89) + drive 1571 + lect. K7 + Power + Jane + Péritel + 200 disks + 2 bts rang. + joystick. Prix : 4 000 F. Paleau Fred 6450 Espelette. Tél. : 59.29.89.94.

Vends C128 + 1571 + 1530 + M. Monochrome + 300 disq de jeux + 1 manette. Prix : 4 200 F. Bonnet Stéphane, 15, avenue de la Gare, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.56.04 après 19 h.

Cherche lecteur de disquettes 1571 pour C128 500 F dans la région toulousainne : Almecija Luc Herville, 31330 Grenade. Tél. : 61.85.13.44 après 17 h.

Commodore
Logiciel

Echange jeux sur disk pour C64. Envoyer liste. Réponse assurée. Pattyn Alain Spoels Tr 30, 8800 Roeselare, Belgique.

Echange pour C64 Black Magic D contre bivouac ou Road Wars originaux urgent : Garcia Vincent, 432 Les Gargailles. Tél. : 73.61.77.90.

Vds jeux pour C64 K7 et disk. K7 (Combat School, PHM Pegasus, Gauntlet 2). Disk (Geebee Air, Tas, Train, Platoon), Fabien Mercier, rue des Rosiers, Neuvy-Pailloux, 36100.

Commodore 64, il vous faut des logiciels pour C64 en K7 ou disk qui ne soit pas cher alors écrivez-moi !! Demiati Tarke, 9, av. Henri Sellier, 91130 Ris-Orangis.

Echange jeux JUR C64 K7, envoyez listes ! Possède Cal Games, Bad Cat, Gauntletl, 2, Arkanoid 01, 2, et beaucoup d'autres news. Rudy, Vanbockstaele, 74, av. de la Seigne, Urie 91540 Mennecy. Réponse assurée.

C64 : Vends sur disk Shoot'Em up kit' original 100 F (frais de port compris). Vends aussi Power Cart 300 F. J.-P. Candea, 27, rue du P. Toutain, 76240 M. Esnard.

C64 échange news, poss. de vente, vds disk double face, double densité + protection 50 F boîte de 10. Girard Fred, 14, rue J. Colet, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.41.43.

Stop ! Vds pour C64 (K7) originaux (Winter, Summer G. Lax of the west, Skyfox etc.) réponse assurée. Fréderik Sumien, 27, av. Pec Serullaz, 69670 Vaugneray.

Echange jeux sur CGY sur disk seulement. Guillorel Christophe, 12, rue du Moulin-à-vent, 60610 Bresles.

« Naissance du club The Moonlight sur C64, même les débutants peuvent écrire à The Moonlight, 3, chemin des oiseaux, 4880 SPA (Belgique) ».

suite page 32

STAND SPECIAL OCCASE

Un stand spécial est destiné à tous ceux qui veulent vendre leurs matériels en dépôt-vente. Ils peuvent être déposés les vendredi et samedi matin.
Les vendeurs pourront connaître le résultat des transactions, le dimanche à 19 h, heure de fermeture du Festival. Les matériels non négociés devront être alors repris.

GAMES

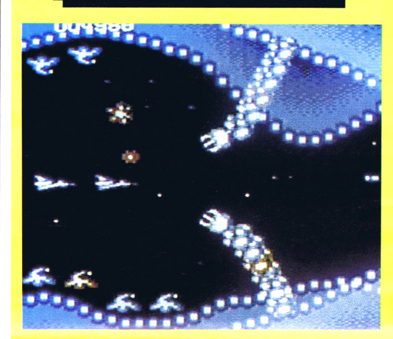




ARCADE IMAGINE - C64

SALAMANDER

Voici un jeu qui va faire plaisir aux zappeurs (comme moi !). Salamander est dans la lignée des magnifiques, que dis-je, extraordinaires I0, Delta et de l'incontournable Nemesis puisque son second nom est tout simplement Nemesis II (ça vous en bouche un coin, hein !).

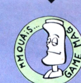


Dans une galaxie lointaine, bien au-delà de notre voie lactée à des années et des années lumières de la Terre, il existe un ensemble d'étoiles qu'on appelle la galaxie du Mal dominée par l'infâme Salamander et ses acolytes. La population n'essaie même plus de se révolter. Ils savent qu'ils n'ont aucune chance de se débarrasser de leur dictateur galactique.
Un seul être n'accepte pas sa situation d'esclave. Il tente de convaincre ses compatriotes de se battre à ses côtés contre la puissance maléfique de Salamander. Cet homme (je n'en sais rien, mais c'est une façon de parler) est un héros. Il a réussi à en persuader une minorité. Heureusement que ce sont tous des pilotes d'élite.
Vous pénétrez dans le Salamander. Celui-ci est plus que gigantesque, il est « terranesque ». Vous évoluez dans les veines de ce reptile afin d'y détruire son cerveau et pour la même occasion son corps. Mais la route est parsemée de monstres gluants et plus hideux les uns que les autres ainsi que de toutes sortes de bêtes indescriptibles sorties tout droit de l'imagination fertile des concepteurs. Si vous réussissez, vous serez plus qu'un héros, vous serez un dieu.

IMAGE WORKS - ACTION AMIGA

AMI

SKYCHASE

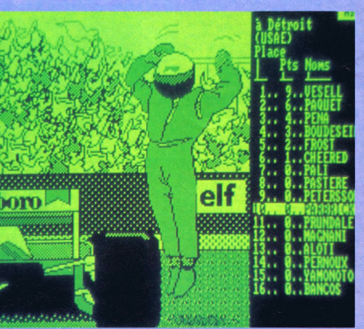


Skychase est le premier soft de ce nouveau label de Mirrorsoft distribué en France par Ubi Soft. Pour leur premier coup, on ne peut pas dire que ce soit un échec total mais plutôt un demi-échec. Je ne peux parler du scénario puisqu'il n'y en a pas.

Réalisation irréprochable

Malheureusement, *Skychase* souffre d'une certaine ambiguïté. Est-ce un simulateur ou un Shoot'em Up. Si c'est un simulateur, il lui manque le côté pilotage c'est-à-dire décollage, atterrissage, mettre les gaz... Si c'est un jeu d'action, il lui faut un peu plus de rapidité et plus d'adversaires.

Après une jolie page d'intro avec une musique classique connue mais que je ne connais pas, on se retrouve devant le menu des options. On a le choix entre quatre niveaux de difficulté, sept chasseurs (Mig, F-18... etc).
Pour chaque joueur (on peut jouer à deux), on choisit les autres options telles que la capacité du réservoir, munitions, missiles, gravité... etc.
L'écran est divisé en deux parties (regardez la photo) comme dans le très moyen *Top Gun*. Chaque partie comporte une cible et le tableau de bord complet (altimètre, fuel, vitesse, radar). Le but est banal : abattre votre rival. La zone de combat et le sol sont représentés par des quadrillages par le radar.
Les graphismes sont en fil de fer. L'animation est fluide, bref parfaite. Les bruitages sont potables sans plus.



Le scénario dans ce genre de jeu ne sert pas à grand chose, mais il fallait en parler.

Salamandre atomique

Tout comme *Nemesis*, la possibilité d'améliorer votre armement vous est offerte. Ainsi, vous pouvez collecter des lasers, des boucliers... etc. Ils seront indispensables pour la réussite de votre mission.
Bon ! Vite faite le premier niveau (je ferai le plan si vous êtes sage). Quoi ! Vous voulez aussi le deuxième ? Non mais ça va pas la tête, le plan du soft pendant que vous y êtes. Ça risque de gâcher l'effet de surprise et de découverte de mondes inconnus.
Après vous être défait de plusieurs escadrilles d'araignées atomiques (Spiderman ???) et de tentacules de titanium (qu'est qu'il bouffe ce salamandre ?), vous allez traverser une zone où d'énormes griffes vous empêcheront de passer à intervalles réguliers. Un peu plus loin, la veine s'est refermée. Un seul moyen : ramassez un maximum de puissance de tir et frayez-vous un espace pour passer. Je vous conseille de le faire en quatrième vitesse car la veine se referme inexorablement.
A la fin de ce niveau (et d'ailleurs des trois autres aussi), un monstre de la taille du quart voire du tiers de l'écran apparaît pour vous exterminer.
Contrairement aux très difficiles *IO* et *Zynaps*, *Salamander* permet au joueur de se mettre en train car la difficulté y est progressive. Les tableaux sont au nombre de quatre ce qui peu paraître peu mais ils sont assez longs (trois à quatre secteurs par tableau). Une particularité le met en marge de ses concurrents car il comporte deux genres de Shoot'em Up. Je m'explique. Au niveau un, c'est un Shoot'em Up horizontal. Scrolling horizontal, appareil vu de profil... etc. Au niveau deux, c'est un shoot'em up vertical. Scrolling vertical, appareil vu du dessus... Et ainsi de suite... Cela rend le jeu moins hypnotique (à mon avis).

A vos tentacules...

Bien que moins beau graphiquement que ses prédécesseurs et surtout que *IO*, *Salamander* a su tirer son épingle du jeu (sans jeu de mots) en présentant des graphismes colorés, simples mais efficaces (comme quoi la beauté graphique n'est un facteur essentiel pour faire un bon jeu). Les décors sont tout aussi variés que nombreux. Les sprites ont une animation irréprochable. Même l'énorme monstre de fin de tableau est bien animé (on constate tout de même un ralentissement du jeu ce qui peut être gênant). Les scrollings sont d'une fluidité comme sait si bien les faire le C64. Le contexte sonore est satisfaisant, mais je supprime volontiers la musique d'accompagnement de piètre qualité (un comble sur le C64).
En résumé, tout est réuni pour un magnifique Shoot'em Up à armement progressif qui devrait combler les aficionados du genre. En attendant *R-Type* de chez Activision, *Katakis* de chez Rainbow Arts/Go ! et probablement *Vulcan Venture* (alias *Nemesis III*) qui vient de sortir en arcade, éclatez-vous, déchaînez-vous sur *Salamander*.

Captain Rom

COMMODORE 64
■ **Pour**
- rapidité
- graphismes
- et tout et tout!
■ **Contre**
- déconseillé aux fatigués de naissance..

AGE: 10 ANS
DUREE: 6 mois
NOTE: 17/20

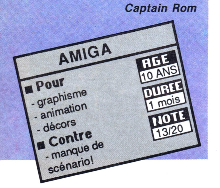
AMSTRAD CPC
■ **Pour**
- rapidité
- graphismes
- comme le 64
■ **Contre**
- déconseillé aux fatigués de naissance..

AGE: 10 ANS
DUREE: 6 mois
NOTE: 16/20

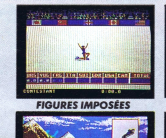


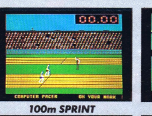
De plus, il souffre aussi de la concurrence.
Interceptor et *Starglider II*, proposent des graphismes en surfaces pleines pour une animation identique.
En résumé, *Skychase* aurait fait un carton il y a deux ans mais maintenant c'est un jeu moyen. Au fait, le manuel est en français mais je ne vous dis pas quel français, certainement celui du fin fond de la Papouasie orientale parce qu'il est bourré de fautes d'ortographes. Mais bon, ils ont essayé. La prochaine fois, ils feront mieux.

Captain Rom



23 FACONS D'ATTEINDRE L'IMMORTALITE D'UN SPORTIF.


FIGURES IMPOSÉES


100m SPRINT


PATINAGE DE VITESSE


HOT DOG


RELAIS NAÇE LIBRE

SAUT À SKI


BOBSLEIGH


TRIPLE SAUT


AVIRON


JAVELOT


CONCOURS HIPPIQUE (SAUT À CHEVAL)


SAUT EN HAUTEUR


ESCRIME


CYCLISME

Ecrans tirés des version Spectrum et Amstrad.

SUMMER GAMES I & II viennent de sortir sur Spectrum et Amstrad.



Description complete sur 3615 MICROMANIA
Revendeurs, pour comaitre les dates de sortie, telephonez au 16/9342 7144

CBM 64/128 Cassette et Disque
SPECTRUM 48/128K Cassette et Disque
AMSTRAD Cassette et Disque

U.S. Gold (France), Sarl, B.P.3
Zac de Mousquette, 05740
Châteauneuf de Grasse. Tel: 9342 7144

EPYX® U.S. GOLD


CANÖE KAYAC


SAUT À LA PERCHE


BIATHLON

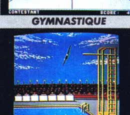
GYMNASTIQUE

PATINAGE ARTISTIQUE

100m NAĢE LIBRE


SKEET SHOOTING

4 x 400m RELAIS


PLONGEON



GO ! - ARCADE

1943

Ce jeu est inspiré de la bataille de Midway qui s'est déroulée en 1943 dans le Pacifique, décisive dans la Deuxième Guerre mondiale.



Vous incarnez un pilote américain qui dispose d'un avion moderne pour l'époque, le P38. Votre mission est, comme dans tout bon jeu d'arcade qui se respecte, de détruire ce qui est sur votre passage, en l'occurence des chasseurs et des navires de guerre nippons.
Vous voyez votre avion du dessus, et une jauge indique le niveau d'énergie qu'il vous reste. Vous pouvez jouer seul ou à deux. Dans ce dernier cas, vous disposerez chacun d'un appareil, la mission n'en sera que plus facile.

Détruisez Yamato

Le premier stage est trop facile et vous le réussirez au premier coup. Le second présente de sérieuses difficultés, en grande partie à cause des gros cuirassiers qui vous tirent dessus.
Quand vous abattez certains appareils ennemis, vous obtenez des options en supplément : tirs différents ou bouclier protecteur par exemple. Le mode d'emploi indique qu'en appuyant sur la touche Shift, on effectue un looping.

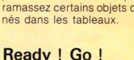
Mais ensuite je n'ai obtenu qu'une sorte de bug : l'avion se fend à moitié !
Le graphisme est moyen, l'écran de jeu n'occupe que le tiers de l'espace du moniteur. L'animation est plutôt lente, saccadée, l'avion grand comme une mouche. La musique assez répétitive.
Un jeu d'arcade somme toute distrayant mais qui ne marquera sans doute pas l'histoire.

Stéphane

AMSTRAD CPC

Pour - suite de 1942 - graphisme	**AGE** 10 ans
	DUREE 1 mois
Contre - animation - facilité	**NOTE** 12/20

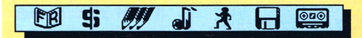




GO ! - ARCADE

BIONIC

Après *Gunsmoke* et *Lazer Tag*, voici venir *Bionic Commando* dont le but est bien sûr de vaincre l'ennemi grâce à des pouvoirs bioniques. Mais ce nouveau jeu d'arcade est d'une qualité supérieure aux productions précédentes.



Il y a maintenant dix ans, les missiles secrets de l'ennemi Zargon détruisirent totalement notre civilisation. Depuis, celui-ci dirige la planète et il faut sans cesse fuir ses gardes. L'unique chance de pouvoir reconstruire notre civilisation réside dans les mains de nos troupes d'élite des commandos bioniques. Enfin, « mains » est un terme un peu fort. Vous allez en effet diriger un membre de ce commando ; sa particularité réside dans son bras télescopique. Il grimpe ainsi n'importe où, saisit des objets ou bien frappe l'adversaire. De plus, il use d'une arme sophistiquée dont les projectiles deviennent de plus en plus puissants à mesure que vous ramassez certains objets disséminés dans les tableaux.

Ready ! Go !

Le jeu se décompose en cinq niveaux, « les stages » (comme dans les jeux de café, pour faire plus vrai !). Dans le premier niveau, vous vous retrouvez dans une forêt peuplée de gardes armés de fusils et de grenades qu'ils se font un plaisir de vous lancer. Détruisez-les ou aidez-vous de votre bras bionique afin de grimper aux arbres pour les semer mais méfiez-vous, car certains soldats plus forts utilisent des cordes avec des crochets et peuvent

HEWSON - ARCADE

NETHERWORLD



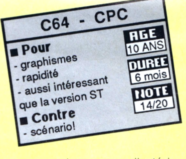
Si je vous cite Jukka Tapanimaki, vous risquez de bafouiller en lisant son nom qui doit vous paraître ridicule. Mais je peux vous assurer que ce programmeur (eh oui, c'est un programmeur) est génial. Il avait sorti avec l'éditeur English Software le très bon Octapolis, un soft comportant en réalité deux types de jeux. Avec l'éditeur Hewson (un habitué des Shoot'em up comme Marauder, Exolon et le très très célèbre Uridium), il récidive en nous offrant Netherworld, un panaché de Nemesis et Boulder Dash.





ATARI ST

Pour - rapidité - graphismes - nouveutés	**AGE** 10 ANS
	DUREE 6 mois
Contre - scénario un peu répétitif...	**NOTE** 16/20



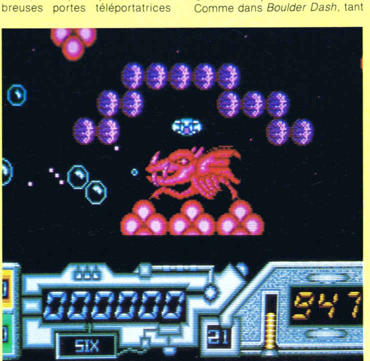
C64 - CPC

Pour - graphismes - rapidité - aussi intéressant que la version ST	**AGE** 10 ANS
	DUREE 6 mois
Contre - scénario!	**NOTE** 14/20

C'est Jorri Olkkonen (un ami de A-HA ?) qui en a écrit la musique. Ce musicien vous est certainement inconnu mais mon petit doigt me dit qu'il ne va pas tarder à devenir aussi célèbre que David Wittaker ou Rob Hubbard.
La planète purgatoire où les forces du bien et du mal combattent (comme d'habitude !) pour la domination de ce monde fermé dans un conflit éternel est votre prison.
Vous êtes plongé dans le bas monde (traduction littérale du titre) où de bizarroïdes mais néanmoins dangereux démons, monstres et autres aliens abondent. Cette planète sera votre tombeau à moins que vous en échappiez. Il n'y a qu'un unique moyen : ramasser le nombre nécessaire de diamants (unité monétaire de ce monde) pour sortir des 24 niveaux de la planète et retrouver ainsi la liberté.

A l'heure de la téléportation

Chaque niveau ressemble à un labyrinthe délimité par une série de structures plus étranges les unes que les autres (planètes, squelettes, dalles, molécules, tubes, etc ...). De plus, de nombreuses portes téléportatrices vous permettent de passer d'un endroit du labyrinthe à un autre en un temps éclair.
Une de ces portes est la sortie. Comme dans *Boulder Dash*, tant que vous n'avez pas collecté le nombre nécessaire de diamants, la porte ne s'ouvre pas. Vous avez un temps limité pour vous en sortir. Le temps peut être rallongé en ramassant les sabliers parsemés dans les différents niveaux.
Bien entendu, vous ne pourrez accomplir cette évasion en toute impunité. De statiques démons (sans doute en panne d'essence !?!) ne vont pas arrêter de vomir, de cracher de sales petits monstres et des bulles d'acide qui, à votre contact, vous enlèvent une partie de votre bouclier (12 chocs et couic !!!). Ces bulles permettent aussi de recoller différents bonus (vie, bouclier, points, etc.) et options (destructeurs de murs,...) en tirant tout simplement dessus.
Malheureusement, ces bulles provoquent également des effets néfastes comme l'inversion des commandes (gênant). Comme beaucoup de softs de Hewson, votre appareil obéit aux lois de l'inertie, ce qui n'est pas pour vous faciliter la tâche. Le panneau d'information donne les principales indications telles que le score, le niveau, le temps restant, le nombre de vies (trois en tout, ce



ST CPC C64

COMMANDO

au troisième niveau, toujours en haut à droite.
Le troisième niveau vous fait évoluer dans les égoûts de la base ennemie (un héros doit savoir sacrifier son parfum comme sa vie), pour finalement vous retrouver dans le quatrième niveau, la salle de contrôle qu'il vous faut traverser. Vous arriverez alors au cinquième et dernier niveau (enfin), le silo où vous devrez détruire l'ordinateur de lancement des ennemis, les empêchant ainsi de faire modestement sauter toute la planète.

Le parcours du combattant

Vous vous retrouvez alors devant un château, franchir le pont-levis ne sera pas chose aisée car celui-ci est protégé par les mêmes gar... ainsi vous suivre. De plus, certaines CVNI (Créatures Volantes Non Identifiées) vivant dans les arbres n'apprécient pas votre présence et ont une fâcheuse tendance à vous foncer dessus. Enfin, ne tirez surtout pas sur les nids qui se trouvent accrochés aux branches car vous réveilleriez les abeilles qui y vivent. Celles-ci se mettraient alors à vous pourchasser, à moins que vous ne réussissiez à fuir assez rapidement. Au fait, un détail qui a son importance : tous ces charmants ennemis ont bien évidemment un contact mortel. Pour arriver au deuxième niveau, vous devez aller tout en haut à droite.

des aidés cette fois-ci par des canons tirant de gros boulets et des tourelles à fusils qui vous mitraillent sans prévenir. Heureusement, vous pouvez détruire ces dernières car elles sont particulièrement gênantes pour votre progression. Evitez de vous faire électrocuter par les lignes à haute tension, détruisez les soldats kamikazes qui vous foncent dessus bourrés d'explosifs et vous arriverez

Le testeur testé

Personnellement je n'ai pas encore dépassé le niveau trois. En effet, la difficulté de ce logiciel est très bien dosée. Passer le premier niveau n'est pas trop difficile, mais on ne peut pas en dire autant des niveaux suivants. Les différentes armes mises à votre disposition sont très souples d'utilisation et permettent toutes sortes d'acrobaties ; par exemple, une fois le bras bionique accroché à une branche d'arbre, vous pouvez vous balancer de droite à gauche, puis une fois l'élan pris, sauter du côté choisi. Et ainsi sauter certains obstacles.
De plus, il existe plusieurs chemins pour passer au niveau suivant, et des ennemis et obstacles nombreux, ce qui permet un grand nombre de stratégies différentes. Enfin, les bruitages, s'ils ne sont pas délirants, n'en restent pas moins honorables. *Bionic Commando* serait donc un excellent jeu s'il n'y avait les graphismes, osons le dire, un peu grossiers.

C64 - CPC

■ **Pour**
- rapidité
- animation
- difficulté

■ **Contre**
- comme c'est difficile!

AGE 10 ANS
DUREE 6 mois
NOTE 15/20

ATARI ST

■ **Pour**
- graphisme
- décors et animation

■ **Contre**
- toujours aussi difficile...

AGE 10 ANS
DUREE 6 mois
NOTE 16/20

Les personnages et les tableaux pourraient être plus affinés, et les couleurs ne sauraient contenter que peu d'utilisateurs d'Amstrad. *Bionic Commando* se rapproche d'un *must* dans les jeux d'arcade car c'est un jeu très amusant et très prenant. Mais on devrait quand même offrir des lunettes aux graphistes.

G.C.

qui est très peu vu la difficulté du jeu), le nombre de destructeurs de démons et de murs, bref l'essentiel quoi !
Netherworld possède un scrolling « octodirectionnel » d'une fluidité irréprochable. Graphiquement, ce soft est d'une beauté « pulpeuse » et coloriée. Les esprits sont très détaillés et les animations de notre engin sont *coolées* (de l'anglais *cool*). Les décors sont extrêmement variés, nombreux et très beaux. J'allais oublier la musique. Ce Jorri Olkkonen est un génie et dire que c'est sa première œuvre ... Autrement dit la musique est super extra, hyper fantastique, magnifique, géniale, avec des sons digits. Les effets sonores sont plus classiques mais tout aussi bons.
Bien que dans son concept, *Netherworld* n'ait rien d'original, une telle réalisation ne peut laisser indifférent le plus difficile d'entre vous. De plus, les vingt quatre niveaux de ce jeu offrent un challenge exceptionnel. A voir et à avoir !

Captain Rom



Atari
Logiciel

Recherche graphistes sérieux et motivés sur Atari ST pour création super jeu d'aventure. Je suis programmeur-scénariste. Recherche excellent musicien. Peters F. 42, avenue de la Bourse, 1350 Limal, Belgique.

Recherche Atari New 520 ST double, face rien que l'unité centrale avec souris 2 200 F maxi. Steph tél. : 65.31.88.11.

Atari ST cherche contacts pour échange softs en ts genre. Joignez-vous à nous, Mecheri Amari, 11/12, avenue René Loty, 59370 Mons-en-Baroeuil. Tél. : 20.47.53.34.

Atari, échange jeux sur 520 ST Adoul Lionel, 99, rue d'Avignon, 30000 Nîmes. Tél. : 66.26.07.36.

Sur Atari ST, vds Dungeon Master : 170 F ou échange contre news : CX Enon, ultima 4, etc.). Vds aussi Silent Service : 100 F ou échange contre news. Tél. : 67.95.12.96 (Ivan).

Atari - XL/XE cherche contacts sur disq et K7 possédé : Basil, Mirax force, etc... 200 environs et vends K7 originaux à bas prix. Tél. : 62.66.43.09 (Gers).

Si votre Atari 1040 STF, est en manque d'ultranews, un seul remède, contacter Robert ou Thierry au 16 (1) 69.07.37.63 après 17 h. Tous PGMS sur une seule disquette.

Echange/vend/achète Log pour A 500. Cherche club dans le Nord possède Vixen-Pandora-Druid 2-Soccer, etc...). Demander Laurent au 27.76.04.93 après 19 h.

Atari cherche contacts utili D 50 : 120 FF/Banq. création tous jingles. MCA asbl 13 Baudi V, 7490 Blc, 067/553607.

Atari - échange logiciels pour Atari ST double face uniquement possède news. Envoyez vos listes. Cayrat Richard, 116, rte de Rochenaure, 26200 Montélimar.

Echange logiciels sur Atari ST possède news Damerose Benoît, 6 b, rue du Châtelet, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.10.30.

Cherche contacts sur 520 STF pour échanges de news. Sérieux mais cool. Michael Turin, 252, chemin des Pignatelles, 83920 La Motte. Salut à bientôt.

Vends ou échange pour T08, T09, T09+, Arkanoid sur disquette 3 1/2 SF/DD au prix de 50 F. Demander Franck au 61.67.04.92.

Vds jeux (62) pour TO7/70 et MO5+ 40 jeux sur TO8/9+. Prix des K7 (MOS/TO7/T08 : 30 F. Prix des disquettes (TO8/9+) : 60 F + VOS TO8 : 1 500 F. Tél. : 93.49.50.24 demander Marc.

Thomson - échange jeux sur MO. Possède Renegade, Space Racer, Prom, Bition, GP500. Recherche Aquanaute, Cobra, Enduro, R. Mach 3, Superski, Zombi... Tél. : 62.66.43.14.

Thomson
Matériel

Vends MO5 + LEP + 30 jeux le tout TBE (vente sep. possible) 900 F à déb. Jérôme Gibergues, 38, rue du Champ des Chartreux, 12200 Villefranche de Rouergue.

Vds TO8 coul. + crayon opt. + lect. disk + jeux C60S 4 500 F. Tél. : 64.56.92.48. M. Darmon.

Vds T08 + mon. coul. + lect. 640 Ko 3,5 p. Garanti (1 an) + de 200 softs hauts de game + nbreux matériels (valeur 5 800 F) pour + de renseignements s'adresser à François. Tél. 23.39.48.58.

Vds MO5 + écran monochrome + lecteur (K7) + manette + jeux + livres b.é. + ou + 2 500 F. Ecrire à Eric Vogler. Crédit Agricole, 47, Bon Encontre.

STAND SPECIAL OCCASE

Un stand spécial est destiné à tous ceux qui veulent vendre leurs matériels en dépôt-vente. Ils peuvent être déposés les vendredi et samedi matin.

Les vendeurs pourront connaître le résultat des transactions, le dimanche à 19 h, heure de fermeture du Festival. Les matériels non négociés devront être alors repris.

Atari
Matériel

Atari vds 520 STF coul. + DF + 60 jeux + utis + 50 disk + Emb + manette + livre et revues + docs + GFA le tout en TBE gar jusqu'au 31.10.89 cédé à 6300 F. Tél. : 48.08.29.96.

Recherche 520 S TF + moniteur coul. + jeux (si possible). Prix raisonnable (autour de 3 500-4 000 F). Leroux David, tél. : 43.04.47.45 après 18 h.

Vends Atari 800 XL + lecteur K7 + 10 jeux + manuels pour 300 F (bon état). Tél. : 37.32.30.44 ou 36, rue Robert Poisson, 28130 St-Piat. M. Cochet.

MSX 1 et 2

Vds imprimante Sony PRN-C41 couleurs 800 F. Echange jeux sur disk 3, 5 p. MSX club 33, 28 chemin du Thil, 33850 Leognan.

MSX cartouches (Nemesis 2, Knight Mare 1 et 2,...), 2 extension RAM 64 Ko + cassettes + lecteur de cassettes. Valeur 2 000 F. Vendu 1 000 F. Tél. : 51.31.85.57.

Vends MSX V-2064 Ko + lecteur K7 + joystick + jeux + revue + livre le tout 900 F au 78.36.34.49 entre 9 h et 11 h ou après 20 h demandez Massew à Lyon 69110.

Recherche contact MSX 1 disks pour échange et divers, possède nombreux softs. Maire Emmanuel, 20, rue Général de Maud'hui, 57210 Maizières.

Cherche contact MSX 2, échange de logiciels en posssède de nombreux sur disk + news. M. Poinsignon Gabriel, 19, rue des Fleurs, 57300 Hagondange. Tél. : 87.72.29.58.

Apple

Vds Apple 2 + 2 lecteurs + jeux + revues + carte et cordon imprimante + écran vert + nombreux livres + joystic : 2 800 F appeler Olivier au 47.02.11.36.